NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

Volume 0:2

Spirito dell'opera:

Questa *Encyclopedia* si propone come uno strumento complementare alla visione degli episodi della serie di *Neon Genesis Evangelion*, principalmente finalizzato a completarne, approfondirne, esplicarne e talvolta commentarne la narrazione. Molti elementi di questa produzione animata (o "anime", per utilizzare il corrispondente termine giapponese) sono spesso appena accennati nel corso della storia, ma nascondono in realtà uno studio ed una ricchezza di dettagli di certo meritevoli di essere evidenziati ed apprezzati. Quello di *Evangelion* è infatti un vero e proprio universo, un mondo credibile ed affascinante che l'*Encyclopedia* si propone di valorizzare.

La lettura di quest'opera è pertanto consigliata soltanto in seguito a una attenta visione preliminare degli episodi della serie ai quali ogni volume si riferisce. Quanto riportato nelle pagine che seguono è sempre confermato ed attendibile al cento per cento; la saltuaria opinabilità di talune notizie è di contro sempre ed esplicitamente evidenziata.

Organizzazione dei contenuti:

Ogni volume dell'*Encyclopedia* è diviso in quattro aree a tema intitolate, nell'ordine, *Main Files*, *Explanation Files*, *Note Files* ed *Eva World*:

- L'area *Main Files* (MF), contraddistina dal colore viola, contiene corposi dossier monografici dedicati ai principali elementi della serie, presentati parallelamente alla loro entrata in scena, ma relativamente estrapolati dal tessuto narrativo e pertanto di valenza assoluta.
- L'area *Explanation Files* (EF), contraddistinta dal colore arancione, contiene invece spiegazioni e approfondimenti ordinati e messi in relazione alle precise scene degli episodi trattati nel volume. Le notizie contenute in questa sezione non hanno pretesa di assolutezza, pur potendo talvolta costituire delle integrazioni o estensioni contestuali dei *Main Files*.
- L'area *Note Files* (NF), contraddistinta dal colore verde, contiene la riproduzione adattata in italiano di tutti quei cartelli giapponesi presenti negli episodi relativi al volume, ma non titolati a video a causa della loro eccessiva dimensione o complessità.
- L'area *Eva World* (EW), contraddistinta dal colore grigio, è uno spazio dai contenuti più duttili, che raccoglie materiali di varia natura, generalmente meno impegnativi rispetto a quelli delle tre sezioni precedenti, come curiosità, divertissement e creazioni umoristiche, spesso vere e proprie chicche dedicate agli intenditori. Ospite fisso dell'*Eva World* è lo spazio intitolato *Otaku Club*, che propone commenti e dettagli da veri fanatici dell'animazione (definiti in Giappone appunto "Otaku") sugli episodi relativi al volume.

Utilizzo dei numeri di counter, dei richiami e dell'indice analitico:

Tutti i materiali contenuti nelle aree *Explanation Files* e *Note Files* sono accompagnati dai numeri di counter corrispondenti all'inizio (o all'istante) delle scene alle quali si riferiscono, così da permetterne una più celere ricerca. Per sincronizzare il counter di un videoregistratore con il sistema di riferimento utilizzato dall'*Encyclopedia* è sufficiente resettarlo al momento esatto dell'inizio della sigla di testa di ogni episodio, ma è tuttavia indispensabile che detto counter sia organizzato in ore/minuti/secondi e non in successione numerica progressiva. Restano in ogni caso utilizzabili come riferimento le immagini disposte a integrazione del testo, sempre corrispondenti alla scena indicata.

Le varie parti dell'*Encyclopedia* contengo richiami, sempre interni al volume, che rimandano di sezione in sezione per la trattazione dei vari aspetti di uno stesso argomento. Per essere più facilmente individuabili all'interno del testo, tali richiami sono sempre indicati fra parentesi quadre e si compongono esclusivamente dell'abbreviazione "cfr" ("confronta") e della sigla della particolare area a cui si rimanda.

L'indice analitico contiene i numeri delle pagine in cui sono trattati (o almeno significativamente citati) tutti i più importanti termini presenti nel volume. Il colore con cui ognuno di questi numeri è scritto indica in quale delle quattro aree dell'*Encyclopedia* siano contenute le notizie in questione, secondo la sopracitata attribuzione di un colore distintivo a ciascuna delle sezioni dei volumi. La scrittura in **grassetto** del numero di pagina indica una trattazione approfondita dell'argomento corrispondente, quella in caratteri normali ne identifica invece una di minore dettaglio e quella in *italico*, infine, una citazione ritenuta significativa.

NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

Volume 0:2

Episodio 3: Un telefono che non squilla
A transfer

Episodio 4: Fuga sotto la pioggia
Hedgehog's Dilemma

Prefazione pag. 2

Indice sommario pag. 3

Main Files:

Il 4° Angelo pag. 4
Unità Evangelion-01 pag. 7
Gli Edifici Armati pag. 10
Il Progressive Knife pag. 11
Il Pallet Gun pag. 12

Explanation Files:

Episodio 3 (PARTE A e PARTE B) pag. 14
Episodio 4 (PARTE A e PARTE B) pag. 24
Errata corrige: Episodio 1 ed Episodio 2 pag. 30

Note Files:

Schema di alimentazione dell'Eva pag. 32
Pannello informativo sul rifugio pag. 33
Comunicato televisivo pag. 34
Schede di identità di Toji e Kensuke pag. 35
Cartelli pubblicitari del cinema all-night pag. 36
Lavagna del Survivor Game di Kensuke pag. 37

Eva World:

Otaku Club (Episodio 3 ed Episodio 4) pag. 38
Focus On: *Kensuke Aida* pag. 41
Missing Lines pag. 44

Indice analitico pag. 46

Credits pag. 47

Main Files

Il 4° Angelo

- FOURTH ANGEL
- Apparizione in scena: Episodio 3

4° Angelo in assetto di volo (parte superiore)

4° Angelo in assetto di semi-combattimento (parte inferiore)

Manifestatosi a due sole settimane di distanza dal precedente, il 4° Angelo appare estremamente singolare sia nell'aspetto che nel comportamento. Analizzandone il primo, caratterizzato generalmente da una sagoma dalle linee molto semplici e affusolate e da un colore rosso bruno, si possono distinguere tre parti fondamentali denominate *testa*, *corpo* e *coda*. La *testa*, che costituisce l'estremità anteriore dell'Angelo, ha una forma pressappoco triangolare ed è caratterizzata in primo luogo da due *macchie circolari* simili a occhi disposte simmetricamente sulla parte superiore; dalla sua parte inferiore, l'unica zona di tutto l'Angelo di colore rosa chiaro, si allungano invece due protuberanze simmetriche e articolate dette *braccia*. Il *corpo*, di forma ovale, è situato posteriormente alla *testa* e dalla sua parte inferiore si prolungano quattro paia di piccole zampe verdognole molto simili a quelle di un insetto o di un crostaceo, denominate *braccia ausiliarie*, ognuna delle quali appare dotata di due articolazioni intermedie; sulla parte superiore del *corpo* si trovano invece quattro coppie di fori simili a prese d'aria, le cui funzioni restano tuttavia completamente ignote (sebbene sembrerebbe logico associarli a eventuali, e comunque non comprovate, respirazione e termoregolazione dell'essere). La *coda*, di forma allungata, costituisce infine la porzione terminale dell'Angelo e si estende posteriormente al *corpo* dello stesso. Sulla parte inferiore della *testa*, proprio nel punto di giuntura tra quest'ultima e il *corpo*, è situata inoltre la sfera rossa denominata *nucleo*, che sembra rappresentare il punto debole dell'essere.

È inoltre accertato come quest'Angelo sia in grado di assumere tre diversi assetti, evidentemente determinati in base al contesto in cui esso si venga a trovare e soprattutto in relazione alla particolare funzione da espletare. Il primo di questi, denominato *assetto di volo*, può essere osservato durante l'avvicinamento dell'Angelo alla città di Neo Tokyo-3: in questa fase la *testa*, il *corpo* e la *coda* sono disposti orizzontalmente e si trovano perfettamente in asse fra loro, le *braccia* sono piegate e si congiungono per le estremità quasi a cingere il vicino *nucleo*, mentre le *braccia ausiliari* sono completamente dispiegate. Arrivato all'interno della città, il 4° Angelo si porta in *assetto da combattimento*, ripiegando le *braccia ausiliari* sulla parte inferiore del *corpo* fino a farle quasi scomparire, aprendo le *braccia* e soprattutto assumendo una posizione eretta, ergendosi appunto sulla *coda*, che in questa occasione di dimostra pertanto una parte flessibile e soprattutto portante dell'Angelo, a prescindere dalle articolazioni presenti tra le differenti porzioni dello stesso.

Il 4° Angelo assume l'assetto di combattimento

L'arrivo del 4° Angelo (in assetto di volo)

Le fruste energetiche dell'Angelo

Il 4° Angelo afferra con una frusta energetica l'Eva-01

Si può infine notare l'assetto di *semi-combattimento*, una sorta di posizione intermedia tra le due precedenti, in cui l'Angelo è disposto orizzontalmente come nell'*assetto di volo* ma con le *braccia* aperte e le *braccia ausiliari* ripiegate come nell'*assetto da combattimento*.

Benché dotato di zampe, il 4° Angelo si muove generalmente volando a bassissima quota, a poche decine di metri dal suolo, e a una velocità estremamente ridotta; i suoi movimenti sono notevolmente fluidi e durante il volo l'essere non emette alcun suono. Diversamente dai motori a reazione esistenti, che non permettono di effettuare manovre o rapidi cambi di direzione, l'Angelo è in grado di mutare repentinamente la direzione del suo movimento, arrivando perfino a indietreggiare. Lo stesso vale anche quando, durante il combattimento, l'Angelo si muove sulla superficie terrestre come se scivolasse. La sua fonte di energia è sconosciuta, come altrettanto sconosciuta è l'effettiva funzione delle *macchie circolari* situate sulla parte superiore della *testa*: durante la battaglia contro l'Eva-01, infatti, queste *macchie* restano spesso in una posizione del tutto indipendente da quella del nemico, che in alcune

Il 4° Angelo in assetto di combattimento

L'arrivo del 4° Angelo

Il 4° Angelo sotto il fuoco del Pallet Gun

occasioni si viene a trovare anche sotto l'Angelo, e data la precisione degli attacchi di quest'ultimo, sembrerebbe da escludersi l'ipotesi che vorrebbe le *macchie circolari* degli organi visivi.
La loro colorazione molto particolare, invece, potrebbe far pensare a una funzione mimetica o comunque di natura 'estetica', come accade per talune razze di insetti; tuttavia nel mondo animale il mimetismo è generalmente correlato a scopi difensivi (nei confronti dei predatori) e pertanto per l'Angelo, che possiede un'elevata capacità di combattimento, questa ipotesi sembrerebbe alquanto improbabile.
Al momento dell'attacco, dalle estremità delle *braccia* si allungano due *fruste energetiche*, che costituiscono l'unica arma offensiva del 4° Angelo.
Le loro funzioni sono tuttavia molteplici e vanno dalle elevatissime capacità sia di perforazione che di taglio (per tutta la loro lunghezza), alla loro attitudine a comportarsi come arti prensili, dotati di una incredibile forza, come dimostrato nella battaglia contro l'unità Eva-01, che viene afferrata, sollevata e lanciata in aria senza nessuna difficoltà.
Una volta estratte queste *fruste* restano inoltre in continuo movimento e appaiono all'occhio umano piuttosto come fasci di luce rosa, luce che tuttavia scompare in seguito alla sconfitta dell'Angelo da parte dell'Evangelion. Questo dato porta quindi a pensare che la luce venga emanata dall'Angelo stesso, non essendo quindi una caratteristica intrinseca della materia di cui sono costituite le fruste, come si potrebbe a prima vista supporre; è inoltre accertato come queste terribili armi siano dotate di una elevata capacità corrosiva, probabilmente anch'essa associata alla luce rosa che sono in grado di emanare. Dopo essere stato trafitto nel proprio *nucleo* dal *Progressive Knife* dello Zero-Uno, il 4° Angelo non esplode (com'era invece accaduto per il 3° Angelo, che lo aveva preceduto), ma cessa semplicemente di espletare ogni sua attività o funzione, cadendo in uno stato analogo alla morte di un comune essere vivente e permettendo così ai ricercatori dell'*Agenzia Speciale Nerv* di utilizzare il suo corpo come materiale di studio **[cfr EF]**.

Battaglia fra Eva-01 e 4° Angelo

Il 4° Angelo trafigge l'Eva-01 con le fruste energetiche

Unità Evangelion-01

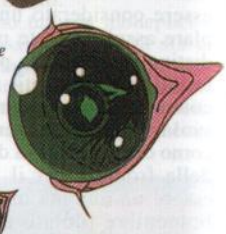
- **EVA-01 TEST TYPE**
- **Apparizione in scena: dall'Episodio 1**

L'unità Eva-01 è l'*esemplare sperimentale* (o *Test Type*, come viene definito nella sua nomenclatura ufficiale) della *Macchina da Combattimento Umanoide Multifunzione Evangelion*, ed è stato costruito dall'*Agenzia Speciale Nerv* dopo l'unità *prototipo* Eva-00 con lo scopo ufficiale di testare le effettive capacità di un Evangelion nel combattimento. Pertanto l'Eva-01 può essere considerato un esemplare assolutamente unico e si distingue, oltre che per la caratteristica e alquanto inconsueta colorazione preponderantemente viola, soprattutto per il lungo corno che si prolunga dal centro della fronte e per il fatto di essere un automa umanoide binoculare (dotato cioè di due occhi). L'umanoide vivente alla base dell'unità-01 è inoltre caratterizzato

Unità Evangelion-01 (visione frontale)

dal colore marrone per quel che concerne l'aspetto esteriore dei tessuti organici e dal colore rosso per quello che appare invece come il suo sangue (o quantomeno il suo principale liquido organico interno).
Sebbene risulti essere, alla luce dei fatti, il secondo Evangelion effettivamente costruito, lo Zero-Uno appare come la prima unità Eva a entrare correttamente in funzione: la sua prima attivazione ha infatti luogo nel primo episodio della serie, quando le scarsissime probabilità di successo di quest'ultima, calcolate dai tre *Super-Computer Magi* come pari allo 0,000000009%, avevano già fatto sì che la stessa unità venisse soprannominata dagli addetti 'Sistema-09'. Tuttavia il *Third Children* Shinji Ikari, sempre nel primo episodio, riesce pur senza alcun tipo di addestramento a ottenere immediatamente un elevato *tasso di sincronia* con questo Evangelion, portando così alla sua insperata attivazione e affermandosi suo malgrado quale pilota esclusivo dello stesso.
Lo Zero-Uno è normalmente alimentato tramite un apposito cavo esterno denominato *Umbilical Cable*, che si inserisce per mezzo di uno speciale *connettore terminale* direttamente sulla schiena dell'Evangelion; tuttavia, in caso di disfunzione o esclusione del sistema di alimentazione esterna, entra in funzione una riserva energetica interna che garantisce l'autonomia

La testa dell'umanoide Eva-01



Bulbo oculare dell'Eva-01

La struttura di lancio dell'Eva-01

di funzionamento di circa un minuto di operatività a piena potenza a cinque minuti di operatività massima, sfruttando il cosiddetto sistema di guadagno energetico (*gain*).
La durata dell'autonomia di funzionamento varia infatti a seconda dei casi, e il sistema di guadagno energetico rappresenta l'utilizzo ottimizzato della riserva di energia interna stessa. L'automa umanoide è inoltre caratterizzato da un'elevata velocità di rigenerazione, (come dimostrato nella battaglia contro il 3° Angelo), dall'attitudine a generare un potente *A.T.Field* ed è fornito di due *supporti verticali* posti ognuno sopra una spalla, che partecipano all'ancoraggio dell'automa all'interno delle sue speciali *gabbie*, e quindi contribuiscono anche alla sua stabilità durante il lancio per mezzo delle apposite *rampe* (la *struttura di lancio* di un Evangelion fa infatti generalmente parte anche della stessa *struttura di ancoraggio*, costituendo la parte posteriore di quest'ultima), che permettono agli Eva di raggiungere in brevissimo tempo la superficie dalla base della Nerv, situata invece nel sottosuolo.
Il sinistro di questi due particolari supporti è infine atto a contenere un esemplare del *Progressive Knife* **[cfr MF ed EF]** e il relativo fodero che, parte di una speciale struttura mobile, al momento del bisogno fuoriesce dal suo alloggiamento per porgere l'arma all'Eva-01 stesso. Anche grazie all'abilità del pilota, lo Zero-Uno si conferma ben presto in grado di utilizzare un'ampia gamma di armi, anche da fuoco, tra le quali spicca il *Pallet Gun*.

Connettore terminale dell'Umbilical Cable

Umbilical Cable ***connesso alla schiena dell'Eva-01***

Unità Evangelion-01 (visione posteriore)

Gli Edifici Armati

- ARMOR BUILDING
- Apparizione in scena: dall'Episodio 1

Dislocati in tutta Neo Tokyo-3, vera e propria città fortezza costruita per resistere agli attacchi degli Angeli, gli *Edifici Armati* rappresentano un sofisticato e avveniristico sistema di armi d'appoggio per gli Eva, contribuendo a rendere la stessa Neo Tokyo-3 il campo di battaglia ideale per i combattimenti di questi ultimi. Il più grande e palese punto debole degli Evangelion è infatti indubbiamente rappresentato dalla necessità di trarre l'energia che li alimenta da un cavo esterno, l'*Umbilical Cable*, e gli edifici armati contribuiscono a minimizzare gli effetti negativi di questa limitazione. Benché apparentemente identici ai normali edifici civili di Neo Tokyo-3, anzi, in ragione di ciò, perfettamente mimetizzati tra questi, gli *Edifici Armati* possono infatti celare munizioni e armi di ricambio per gli Evangelion (come nel caso del *Pallet Gun*), uscite e punti di rientro di questi, vari *Umbilical Cable* opzionali (in grado pertanto di allungare il raggio d'azione degli Eva impegnati in battaglia o di sopperire a un cavo di alimentazione eventualmente danneggiato) e possono infine costituire potenti scudi, rappresentando così imponenti strumenti di difesa. Grazie agli *Edifici Armati* gli Evangelion possono raggiungere direttamente, dalla base della Nerv nel *Geo Front*, numerosi punti della città sovrastante, per dare luogo ad attacchi a sorpresa o mettere in atto particolari strategie; possono inoltre condurre i combattimenti stessi senza doversi appesantire di armi o munizioni di scorta, sempre disponibili negli *Edifici Armati* che ne fanno da deposito, possono infine muoversi più liberamente in relazione alle ristrettezze date dell'*Umbilical Cable*, allargando così il loro raggio d'azione: in definitiva possono combattere gli Angeli al massimo delle loro potenzialità. Taluni *Edifici Armati* costituiscono infine dei veri e propri mezzi bellici indipendenti, contenendo e sfruttando potenti armi d'attacco, per esempio missili, utili soprattutto per organizzare azioni di supporto o strategie diversive. In generale, rappresentando queste costruzioni i più grandi palazzi di Neo Tokyo-3 a non venire ritirati nel sottosuolo quando la città assume il suo *assetto da battaglia* (come accade invece per gli *Edifici Corazzati*, atti a contenere civili), gli *Edifici Armati* permettono agli Eva di celare la propria presenza alla vista del nemico, e costituiscono comunque dei punti d'appoggio durante le battaglie. Naturalmente l'utilizzo degli *Edifici Armati* non si esaurisce nelle sole battaglie contro gli Angeli, svolgendo anche un'altra funzione altrettanto strategica: grazie alla loro capacità mimetica, queste strutture contribuiscono a tenere la popolazione all'oscuro in merito all'esistenza degli Evangelion, degli Angeli e in generale sull'effettivo stato delle cose, di cui numerosi aspetti bellici vengono effettivamente occultati dietro le sembianze apparentemente comuni di questi *edifici* d'appoggio.

Un Armor Building ***rivela un*** *Pallet Gun*

Un Armor Building ***nasconde un sistema di armi da lancio***

Missili d'appoggio lanciati da un *Armor Building*

L'Eva-01 in uscita da un *Armor Building*

Il Progressive Knife

- PROGRESSIVE KNIFE PROTO TYPE-PK-01
- Apparizione in scena: dall'Episodio 3

Il Progressive Knife dell'Eva-01

Alloggiamento del Progressive Knife nel supporto verticale dell'Eva-01

Unica arma compresa nell'equipaggiamento base (detto *Tipo-B*) dell'Eva-01, il *Progressive Knife* **[cfr EF]**, o più semplicemente *Prog-Knife*, come viene spesso chiamato dagli addetti, è stato progettato e sviluppato dall'*Agenzia Speciale Nerv* come lo strumento più efficace nei combattimenti corpo a corpo contro gli Angeli. Pur restando fondamentalmente un'arma da taglio e punta (trascurandone le enormi dimensioni, la forma e il modo d'impiego sono infatti del tutto analoghi a quelli di un normale coltello), il *Progressive Knife* differisce dal punto di vista fisico da qualsiasi strumento simile per l'elevata resistenza e soprattutto per la straordinaria capacità di taglio: la lama di questa temibile arma è infatti caratterizzata, quando attiva, da un'altissima eccitazione molecolare, ed è in grado di tagliare, o per meglio dire 'separare', la materia che tocca proprio a livello molecolare; la caratteristica luce chiara emanata dalla lama stessa è infatti una manifestazione di questa particolare caratteristica fisica. A differenza della maggioranza degli armamenti moderni, come fucili, lanciamissili o altre sofisticate armi da fuoco, il *Prog-Knife* ha inoltre il grande pregio di essere un'arma dall'impiego estremamente semplice e intuitivo, essendo maneggevole come il prolungamento di una mano, e vanta per questo il merito di essere perfettamente utilizzabile senza bisogno di alcun addestramento particolare. In più, data la predisposizione alla multi-funzionalità degli Evangelion, si presuppone che il *Progressive Knife* trovi un ampio campo d'applicazione anche al di fuori del combattimento in senso stretto e che rappresenti un elemento fondamentale dell'equipaggiamento standard di un'unità Eva.

Quando non in uso, il *Progressive Knife* è contenuto in uno speciale fodero collocato a sua volta all'interno del sinistro dei due *supporti verticali* presenti sulle spalle dell'Eva-01, non costituendo in questo modo il minimo ingombro per l'automa umanoide. L'unità Evangelion-02, costruita in Germania e, al principio della narrazione, ancora in fase di messa a punto presso la *terza divisione* (appunto tedesca) della Nerv, prevede nel suo progetto una versione ulteriormente perfezionata di questa versatile arma.

L'Eva-01 estrae il *Progressive Knife* ***dal suo fodero***

La luce emanata dalla lama del *Progressive Knife*

Il Pallet Gun

- **PALLET GUN PROTO TYPE-PG-01**
- **Apparizione in scena: dall'Episodio 3**

Il Pallet Gun

Il *Pallet Gun* **[cfr EF]** è una delle armi principali dell'Eva-01.
Si tratta fondamentalmente di un gigantesco fucile appositamente dedicato agli Evangelion (sviluppato anch'esso dall'*Agenzia Speciale Nerv*), e pertanto del tutto singolare per quel che riguarda sia le enormi dimensioni che il funzionamento.
La tecnologia sfruttata da quest'arma è quella dei fucili denominati *Railgun*: in essi i proiettili, dopo essere stati eventualmente innescati da una carica esplosiva di minima entità, vengono accelerati lungo la canna grazie al sistema a induzione magnetica chiamato *Linear Rail* (lett. 'rotaia lineare', non a caso questo sistema è del tutto analogo a quello utilizzato per le moderne monorotaie giapponesi) che, vero responsabile del fuoco del fucile, consiste essenzialmente in una sequenza lineare di settori elettromagneticamente isolati fra loro, nei quali viene indotta 'a sequenza' (controllata elettronicamente) una carica, che spinge il proiettile (anch'esso elettromagneticamente carico) fino alla bocca da fuoco dell'arma. Il sistema *Linear Rail* annulla completamente l'attrito tra i proiettili e la canna del fucile, essendo i primi tenuti sospesi nel mezzo della seconda dalla forza elettromagnetica, aumentandone in conseguenza la gittata, la potenza e la precisione, e tende inoltre a minimizzare anche il rinculo dei fucili tradizionali, spiacevole effetto collaterale degli innesti di tipo meccanico supportati da questi ultimi, a ulteriore beneficio della stabilità dell'arma e quindi della sua precisione di fuoco. La tecnologia *Railgun* è attualmente in fase sperimentale nel mondo dell'industria bellica, tuttavia molti esperti del settore dubitano fortemente che i sofisticati fucili che dovrebbero sfruttarla possano mai passare in effettiva produzione, a causa dei costi decisamente troppo elevati per questo genere di arma.
Le munizioni del *Pallet Gun*, inoltre, vengono definite *Uran Pallets* (dal cui termine deriva il nome del fucile stesso), ovvero 'Pallettoni all'uranio' e appartengono alla categoria dei proiettili A.P. (*Armor Piercing*, vale a dire 'perforanti'). Le munizioni di questo genere, realmente esistenti, spesso hanno infatti al posto della normale *ogiva* (la parte anteriore di un proiettile), una versione modificata della stessa eloquentemente denominata *penetratore*, costruita in *uranio impoverito* (ovvero *uranio*[238], l'isotopo dell'uranio con il più elevato peso atomico, che viene ricavato - generalmente quale scoria - dall'*uranio*[235], noto anche come *uranio arricchito*, ovvero l'isotopo più 'leggero' e pregiato, utilizzato quale materia prima nelle centrali elettriche termonucleari) che essendo densissimo aumenta notevolmente l'energia cinetica del proiettile all'impatto e quindi la sua capacità di penetrazione (al contrario, la presenza dell'uranio non rende di per sé il proiettile esplosivo, come si potrebbe essere portati a credere data la natura instabile dell'elemento).

Il 'fuoco' del Pallet Gun

Gli *Uran Pallets* utilizzati dal *Pallet Gun* appartengono però anche alla categoria dei proiettili *caseless*, un tipo di munizioni di recente (e anch'essa reale) concezione, completamente sprovvisto di *bossolo*, vale a dire della parte posteriore di un proiettile comune, che contiene la carica esplosiva normalmente necessaria al suo innesco e viene generalmente espulsa o trattenuta dall'arma dopo quest'ultimo; i proiettili *caseless* presentano infatti la propria carica di innesco direttamente applicata alla loro base per mezzo di una sostanza collosa; nel caso delle più avanzate generazioni di *caseless*, l'innesco stesso viene attivato per mezzo di un piccolo impulso elettrico (le munizioni in questione vengono per questo denominate anche *a impulsi*).
Queste caratteristiche, che ben si sposano con la tecnologia *Railgun*, rimandano ovviamente a numerosi vantaggi, del tutto analoghi e concordi con quelli apportati dalla suddetta tecnologia bellica sperimentale: anche in questo caso si tratta in primo luogo del non rallentamento del proiettile, che è di norma frenato dall'attrito che si sviluppa tra questo e il suo stesso bossolo durante la fase di sparo; l'innesco a funzionamento elettrico inoltre annulla totalmente la necessità di parti meccaniche d'innesto, come il *cane* presente sui normali fucili, eliminando di conseguenza anche una parte della sorgente del rinculo dell'arma; questo sistema, infine, risulta circa tre o quattro volte più veloce di quello tradizionale (in cui il *cane* deve prima arretrare per poi colpire la parte posteriore della munizione), aumentando così anche il volume di fuoco del fucile e permettendo letali raffiche di colpi.
Nel loro insieme queste caratteristiche fanno del *Pallet Gun* un'arma assai potente e molto evoluta, oltre che estremamente maneggevole, soprattutto se paragonata ad altri strumenti di genere e prestazioni analoghe.

***Addestramento di Shinji sull'uso del** Pallet Gun*

L'Eva-01 in azione con il Pallet Gun

Explanation Files

Episodio 3:
Un telefono che non squilla
A transfer

Data della prima messa in onda (in Giappone): 18 Ottobre 1995

Il terzo e il quarto episodio di *Evangelion*, com'era già accaduto anche per i precedenti due, possono considerarsi come le parti di un unico nucleo narrativo, costituito dal loro insieme e incentrato essenzialmente sui tormenti emotivi di Shinji, che agli occhi dello spettatore inizia ora a muovere i primi, faticosi passi all'interno della società, restando disorientato e confuso dal nuovo ambiente, sempre chiuso nel suo guscio e impacciato nella comunicazione con il prossimo. Ancora nel loro insieme, il terzo e il quarto episodio approfondiscono alcuni dei tratti determinanti dell'universo di Evangelion, introducendo nuovi, essenziali elementi sia sull'ambientazione in quanto tale, sempre e comunque in maniera piuttosto indiretta, prediligendo l'uso di geniali stratagemmi di regia e senza mai scadere in banali trattazioni esplicite, che sul funzionamento della città fortezza di Neo Tokyo-3 e sull'Eva-01. Il terzo episodio, in particolare, pur contenendo al suo interno le scene della battaglia di Shinji contro il 4° Angelo, la più evidente premessa alle azioni che il ragazzo compirà poi nel quarto episodio, affronta in maniera diretta e significativa anche le sopracitate tematiche della socializzazione e della comunicazione interpersonale, soprattutto nella sua PARTE A, importantissima sotto questo aspetto. Sempre nella terza puntata fanno inoltre la loro prima apparizione due personaggi chiave dell'intera serie, Toji e Kensuke, nonché la capoclasse Hikari, anch'essa un personaggio fisso di *Neon Genesis Evangelion*. Il terzo episodio si distingue infine per un taglio estremamente cinematografico della regia, notevole in special modo nelle scene d'azione.

PARTE A:

Il *Plug Suit* di Shinji — counter 0:01:42

La speciale tuta che Shinji indossa in questa scena e in generale ogni qualvolta si trovi ai comandi dell'Eva, è un *Plug Suit*. Le sue funzioni sono del tutto analoghe a quelle del Plug Suit già visto indosso a Rei Ayanami nel primo episodio, tuttavia la tuta di Shinji si differenzia da quella di Rei innanzitutto poiché si tratta di un modello maschile (cosa che influisce sulla disposizione, anche esteticamente verificabile, di alcune sue parti), ma anche per il colore. Si noti inoltre la piccola scritta '01' stampata sul petto del *Plug Suit* del Third Children, che riferendosi all'unità Eva a questi assegnata, si configura come ulteriore segno di esclusiva distinzione.

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

La spiegazione di Ritsuko — counter 0:01:53

In questa scena la dottoressa Ritsuko Akagi riepiloga a Shinji alcune delle capacità dell'unità Eva-01, a cui il ragazzo è stato assegnato quale pilota. La spiegazione concerne in particolare il sistema di alimentazione dell'Eva e la sua autonomia **[cfr MF]**, e viene per questo motivo inquadrata la parte della schiena dell'Eva in cui si inserisce l'*Umbilical Cable*, l'enorme cavo di alimentazione dell'Evangelion, collegato all'automa umanoide per mezzo di uno speciale connettore che ne costituisce la parte terminale. I due fori visibili sui lati di quest'ultimo sono gli sfoghi di un sistema di propulsione indipendente, utilizzato per lo sgancio dell'*Umbilical Cable* stesso dall'Eva e per attutire la conseguente caduta del suddetto, enorme, connettore. La dottoressa Akagi fa inoltre riferimento all'*Induction Mode* (modalità-induzione): è questo un particolare sistema di pilotaggio in cui i comandi manuali, trasmessi dal pilota all'Evangelion per mezzo delle *leve di controllo*, hanno la priorità sugli impulsi nervosi del pilota stesso.

L'alimentazione dell'Eva-01 — counter 0:02:14

Lo stato dell'alimentazione di un'unità Eva viene mostrato al pilota della stessa tramite un'apposita finestra di segnalazione **[cfr NF]** visibile dall'interno all'*Entry Plug*. Questo 'schermo' indica innanzitutto quale sistema di alimentazione, esterno o interno, sia correntemente in uso e, nel secondo caso, segnala inoltre l'effettivo tempo di autonomia rimasto all'Evangelion, visualizzando un conto alla rovescia preciso ai centesimi di secondo. Qualora il tempo restante scenda sotto il minuto, si attiva un piccolo segnalatore di pericolo, mentre in tutti gli altri casi lo status dell'Eva in merito alla sua alimentazione è segnalato dai vicini indicatori di selezione.

L'addestramento di Shinji — counter 0:02:24

L'addestramento di Shinji ha luogo in maniera del tutto virtuale: le immagini e i suoni percepiti dal ragazzo all'interno dell'*Entry Plug* non sono reali, ma generati da uno speciale programma di allenamento sviluppato per preparare i piloti degli Eva alle battaglie e all'uso delle armi. Il fucile brandito in questo caso dall'Eva-01 è un *Pallet Gun* **[cfrMF]**, anche se ovviamente il suo fuoco in questo frangente è evidentemente simulato, così come l'intera ambientazione della battaglia (lo Zero-Uno si trova in realtà all'interno di un hangar del *centro di addestramento* del Quartier Generale della Nerv) e i bersagli della stessa, che riproducono, semplificandole, le fattezze del 3° Angelo, rilevate dalla Nerv nel corso degli accadimenti svoltisi nei due primi episodi della serie. I dati sull'addestramento di Shinji vengono poi trasferiti in una *sala di controllo* in cui si trovano Ritsuko, Maya e Misato.

Un telefono che non squilla — counter 0:03:14

La traduzione dal giapponese del titolo dell'episodio rimanda chiaramente alla conversazione tra Ritsuko e Misato, che si svolge nel corso di una scena poco più avanti nella narrazione: il telefono che non squilla è quello di Shinji, incapace di comunicare con gli altri e di intessere rapporti sociali con il suo prossimo. Il titolo del terzo episodio è quindi coerente con la tematica principale affrontata dal 'capitolo' narrativo composto dall'insieme di questo episodio e del seguente.

Il condominio di Misato — counter 0:03:17

Osservando con attenzione l'esterno del condominio si può notare che tutte le imposte, fatta eccezione per quella corrispondente all'appartamento di Misato, sono perfettamente chiuse, sebbene (come dirà lo stesso Shinji solo pochi istanti dopo e come è evidente dalla luminosità della scena stessa) sia già mattina. Tutto ciò conferma che Misato sia l'unica inquilina dell'intero condominio.

La scodella sul tavolo — counter 0:03:23

Sulla tavola da pranzo si può vedere una classica scodella da zuppa di *miso* (ovvero pasta di soja fermentata, un alimento tipico giapponese, caratteristico della colazione tradizionale nipponica) ordinatamente disposta vicino a una tazza di tè. Si tratta della colazione che Shinji ha preparato per Misato. Più avanti nella serie, Shinji diventerà molto capace in questo genere di faccende domestiche.

La stanza di Misato — counter 0:03:25

La stanza di Misato è davvero caratteristica: è intanto evidente come il letto sia di tipo tradizionale giapponese: si tratta infatti di un classico *futon*, tuttavia di tipo fisso (che non si ripone cioè all'interno di un armadio durante il giorno, come accade per la stragrande maggioranza dei *futon*), ovvero del modello tipico delle persone più pigre. Oltre allo stato di disordine generale in cui l'intera stanza è immersa, indubbiamente sintomatico del carattere di Misato, si può osservare, sopra la scrivania, un poster sull'automobilismo e, ancora più in alto, persino un volante affisso alla parete. Non a caso Misato è una grandissima appassionata di motori!

Lo show televisivo — counter 0:03:51

Il dialogo fuori campo che si svolge durante tutta questa scena proviene da uno show televisivo del mattino **[cfr EW]**, sul quale si era probabilmente sintonizzato Shinji. Il tema principale del servizio che sta andando in onda è il tempo e attraverso le parole delle due speaker si possono raccogliere interessanti informazioni sull'universo di *Evangelion*, in particolare sugli effetti degli sconvolgimenti climatici che hanno travolto il Pianeta in seguito al disastro chiamato *Second Impact*. Ulteriori informazioni di genere analogo vengono fornite nel corso degli interi terzo e quarto episodio ma, come del resto in questo caso, sempre attraverso particolari e ingegnosi espedienti narrativi che ne determineranno la perfetta integrazione agli avvenimenti.

I rifiuti — counter 0:04:03

In Giappone i rifiuti non vengono gettati in cassonetti o bidoni come in Italia, ma disposti in apposite aree specificamente delimitate e deputate alla loro raccolta. Questo Paese, inoltre, oggi si sta realmente muovendo sempre più verso la raccolta differenziata e il riciclaggio dei rifiuti e ciò spiega perfettamente il riferimento di Misato a "rifiuti combustibili", e la visibile disposizione di differenti aree di raccolta l'una affiancata all'altra. Il fatto che la spazzatura gettata da Shinji sia l'unica depositata nell'intera area di raccolta, testimonia nuovamente come il condominio di Misato non conti altri inquilini.

I gattini di Ritsuko — counter 0:04:27

Sulla scrivania di Ritsuko, vicino ad alcuni fogli, si trovano due statuine ciascuna raffigurante un gattino. Ritsuko infatti colleziona simili oggetti a tema 'felino'. In un'inquadratura successiva si vede inoltre una macchina per preparare il caffè, altra vera passione della dottoressa Akagi. Sulla scrivania si nota infine un paio di occhiali da vista, che Ritsuko indossa spesso durante le lunghe sessioni di lavoro.

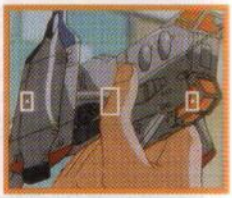
Il *Dilemma del Porcospino* — counter 0:04:49

Questa espressione appartiene alla terminologia tecnica della psicologia e trae le sue origini da una celebre, omonima allegoria del filosofo tedesco Arthur Shopenhauer (1778-1860), tesa a evidenziare l'ambivalenza della comunicazione nella dinamica dei rapporti interpersonali. Il discorso tra Misato e Ritsuko, pur vertendo principalmente su Shinji, evidenzia però anche il particolare punto di vista di Misato in merito alle relazioni umane e alla comunicazione, dimostrando come in fondo il Third Children non sia il solo a essere riconoscibile nel *Dilemma del Porcospino*.

La scuola di Shinji — counter 0:05:10

Shinji frequenta la *Prima Scuola Media Comunale* di Neo Tokyo-3. Questo istituto non è molto differente da una normale scuola giapponese, sebbene le evacuazioni seguite alla venuta del 3° Angelo ne abbiano fatto calare improvvisamente il numero degli studenti, causando il completo inutilizzo di intere aule. Il numero massimo di alunni per classe è di trenta ragazzi (relativamente al di sotto della norma delle reali scuole giapponesi, intorno ai 40-50 studenti per classe) e Shinji frequenta la 2-A, essendo le classi ordinate secondo una logica del tutto analoga al sistema italiano. Come si può facilmente notare, si tratta di una scuola mista con uniforme obbligatoria (sebbene Toji Suzuhara indossi continuamente una tuta sportiva), esattamente come per la maggior parte degli istituti scolastici nipponici; allo stesso modo, le enormi scaffalature posti all'ingresso dell'istituto ospitano le scarpe di tutti gli studenti, che vengono cambiate con calzature più leggere (e viceversa) al momento di entrare o uscire dall'edificio scolastico.

Il modellino di Kensuke — counter 0:05:35



Kensuke Aida è un vero *military fan*, un appassionato di vita e tecnologia militare. Quello che ha in mano in questa scena è un modellino in plastica che riproduce uno dei mezzi bellici delle Nazioni Unite incontrati all'inizio del primo episodio della serie. Si tratta un *convertiplano*, un particolare tipo di aereo appartenente al genere *VTOL - Vertical Take Off and Landing*, ovvero a decollo e atterraggio verticale, propulso da una coppia di motori a reazione orientabili. Questi convertiplani, sebbene piuttosto lenti nei movimenti, sono estremamente manovrabili soprattutto grazie alla loro funzione di *hovering* (lett. 'stazionamento in aria'), che permette di restare fermo sospeso a mezz'aria, con grande beneficio per la capacità di fuoco. Questo *convertiplano* equipaggia inoltre due coppie di lanciarazzi, due di piccolo e due di medio calibro, disposti simmetricamente sotto alle ali. Le due cabine di pilotaggio, superiore e inferiore, ospitano infine l'una il pilota e l'altra il cosiddetto *gunner*, addetto all'uso alle armi. Escludendo gli armamenti della Nerv, questi mezzi sono tra le macchine belliche più avanzate del Mondo (oggi gli unici convertiplani esistenti sono propulsi da turboeliche, non essendo stato ancora sviluppato un motore a reazione sufficientemente potente da mantenere in aria un veicolo tanto pesante).

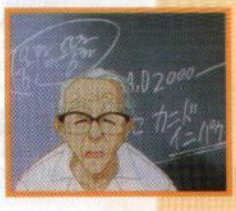
La capoclasse — counter 0:05:42

Hikari Horaki è la *capoclasse* di Shinji, Toji e Kensuke. La sua carica è reale e tipica di tutte le scuole giapponesi. Un capoclasse ha il compito di coordinare le relazioni tra studenti e corpo docente, facendo quindi da tramite tra gli insegnanti e gli alunni o rappresentando l'insieme di questi ultimi; di vigilare sulla disciplina della classe, occupandosi dell'adempimento e della gestione di alcuni compiti imposti agli alunni, quali la pulizia di strutture, aule e bagni, svolta a turno da gruppi di studenti; di redigere il *diario di classe*, controllando la lista degli assenti e preoccupandosi di far loro pervenire comunicati e materiale di studio sulle lezioni perse. Infine, forse il più caratteristico tra tutti i suoi compiti, il capoclasse coordina il saluto degli studenti al momento dell'entrata in classe di un professore, pronunciando ad alta voce "In piedi!", Inchino!" e "Seduti!" (quest'ultima non in tutti gli istituti scolastici, così come l'eventuale "Attenzione!", talvolta usato prima dell'inchino, che ricorda agli studenti di assumere una posizione attenta e decorosa, in silenzio, prima del saluto).

Rei e Shinji — counter 0:07:30

Questa scena si svolge nell'arco di tempo precedente l'inizio delle lezioni, come si può dedurre dall'ora, indicata da un orologio a parete visibile in una veloce inquadratura. Da questo punto di vista l'organizzazione scolastica giapponese non differisce da quella italiana: i docenti si spostano da una classe all'altra lasciando dieci minuti di intervallo tra le varie lezioni. In questi momenti di 'libertà', così come durante l'ora di pranzo, gli studenti possono chiacchierare fra loro o dedicarsi a qualsivoglia tipo di svago, come evidente da alcune scene precedenti. Per gli alunni si tratta di importanti momenti aggregativi durante la giornata scolastica, tuttavia Rei e Shinji, per differenti motivi, appaiono completamente isolati e chiusi in loro stessi. Anche in quest'occasione Shinji continua ad ascoltare il suo walkman, come è solito fare per estraniarsi dall'ambiente esterno.

Il *Second Impact* — counter 0:07:35



Con il nome di 'Secondo Impatto' viene indicato un terrificante cataclisma che, nell'universo di *Evangelion*, si abbattè sul pianeta Terra il 13 Settembre dell'anno 2000 d.C. Tutto cominciò, secondo le cronache ufficiali, quando un colossale meteorite si schiantò sul Monte Markham, nel continente Antartico, determinando lo scioglimento della calotta polare e causando un improvviso spostamento dell'asse terrestre rispetto all'ellittica dell'orbita. Le conseguenze di questi due effetti primari dell'impatto furono l'innalzamento del livello dei mari su scala mondiale di circa venti metri, causa immediata della completa inondazione di ampie fasce costiere, e lo sconvolgimento climatico dell'intero pianeta, con la conseguente scomparsa del ciclo delle stagioni. A tutto ciò si sommarono numerosi altri disastri naturali, anch'essi effetto dell'impatto, quali terremoti, eruzioni vulcaniche e alluvioni. Le alterazioni degli equilibri ecologici misero a repentaglio la sopravvivenza di intere specie animali, mentre la popolazione mondiale, inoltre colpita da gravi e improvvise crisi economiche, originò conflitti armati di natura razziale, civile, e internazionale che contribuirono ulteriormente alla strage e portarono poi alla ristrutturazione in senso fortemente militarista dell'Organizzazione delle Nazioni Unite. Alla fine del disastro, la popolazione terrestre risultava a grandi linee dimezzata e la faccia del Pianeta era cambiata per sempre.

Kensuke al computer — counter 0:09:15

Kensuke, vero fanatico di tecnologia militare, più che lasciarsi impressionare dalla figura di Shinji, che agli occhi di tutta la classe è diventato l'eroico pilota difensore della città, preferisce ascoltare attentamente le risposte che il timido 'novellino' cerca di dare alle incalzanti domande dei compagni, nel tentativo di carpire dalle sue parole tutto ciò che può riguardare l'Evangelion, annotandolo quindi sul computer. Com'è evidente infatti, nella classe di Shinji ogni alunno è dotato di un proprio terminale, collegato in rete con quelli dei compagni. Questo spiega la natura telematica della comunicazione tra Shinji e le due ragazze alle sue spalle, ansiose di avere conferma in merito alle voci che lo volevano pilota del robot gigante protagonista della recente battaglia. L'immediata reazione dell'intera classe che segue la risposta affermativa di Shinji dimostra come in realtà anche tutti gli altri alunni stessero assistendo alla 'conversazione' attraverso i propri terminali.

PARTE B:

A transfer — counter 0:11:16

Il titolo inglese di questa puntata può tradursi in italiano come 'un trasferimento'. L'Autore allude ovviamente a Shinji, alunno da poco trasferitosi in una nuova scuola e per questo chiamato "novellino". Il trasferimento di Shinji, in parte causa delle sue difficoltà di socializzazione, si inserisce perfettamente nella tematica principale dell'episodio. Volendo interpretare questo titolo in maniera assai estensiva, vi si potrebbe cogliere un'allusione anche al trasferimento di Shinji in una nuova città, Neo Tokyo-3, e in una nuova casa, quella di Misato. Anche in questa ipotesi, però, i riferimenti trovati non fanno che mettere in luce altre evidenti cause di disorientamento e confusione emotiva per il protagonista, ennesimi ostacoli al suo essere sociale, nonché preludio agli avvenimenti narrati nel quarto episodio.

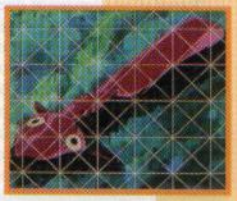
L'assetto da battaglia di Neo Tokyo-3 — counter 0:11:36

Accertata la venuta di un nuovo Angelo, la città di Neo Tokyo-3 viene subito portata in assetto da battaglia. In questa scena viene mostrata chiaramente la manovra di rientro dei vari *blocchi* di *Edifici Corazzati*, che scompaiono dalla superficie per riapparire come *Edifici Cielo* sulla volta del *Geo-Front*. L'intera operazione viene seguita e controllata dal Quartier Generale della Nerv. In alcune delle sequenze in questione è inoltre possibile notare distintamente la differenziazione tra *città vecchia* e *città nuova* di Neo Tokyo-3.

Il rifugio — counter 0:12:25

Si tratta di uno dei tanti rifugi creati a Neo Tokyo-3 proprio in previsione degli attacchi degli Angeli. In particolare il *Rifugio Sotterraneo N° 334*, citando la sua denominazione ufficiale **[cfr NF]**, è situato nei pressi della *prima scuola media* di Neo Tokyo-3 e nei casi di emergenza si trova ad accogliere sia gli studenti del vicino istituto che i residenti delle costruzioni limitrofe.

Il 4° Angelo — counter 0:12:46



Dalle parole di Misato si evince chiaramente come non solo il comandante Ikari e il suo 'secondo' Fuyutsuki, ma anche (e almeno) il restante personale della Nerv ad avere un posto sul *ponte di comando*, siano a conoscenza di una precedente venuta degli Angeli. Pur essendo questo solo il secondo a manifestarsi dall'inizio della narrazione, Misato e Makoto lo riconoscono come il 4° Angelo, facendo poi riferimento a un'attesa durata quindici anni, intervallo di tempo citato da Gendo Ikari e dalla *Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo* nel corso dei primi due episodi.

Il *sistema di intercettazione* — counter 0:13:01

Si tratta di un *sistema bellico di intercettazione* dotato di capacità mimetiche. Gli armamenti mostrati in questo caso sono celati, per esempio, dietro l'aspetto di una normale montagna o di una comune funivia. Questo *sistema d'intercettazione* non si trova sotto la giurisdizione della Nerv, bensì sotto il diretto controllo delle forze delle Nazioni Unite. Questo dettaglio giustifica dal punto di vista logico l'ironica constatazione di Fuyutsuki, che ben conosce l'inutilità delle armi convenzionali contro gli Angeli: "Che spreco di denaro pubblico!".

"...andiamo un attimo al gabinetto!" — counter 0:13:57

Toji si rivolge alla sua capoclasse in maniera molto sguaiata, nei modi, nei toni e nel registro linguistico. Conseguentemente si può notare, tanto nella stessa Hikari che nella ragazzina con cui la capoclasse stava intrattenendo una conversazione solo fino a pochi istanti prima, il sopravvenire di una marcata espressione di sdegno.

Lo sviluppo dell'*A.T.Field* — counter 0:15:40

Quando la finta parete dell'*Armor Building* si apre rivelando l'Eva-01, per un istante si può notare un leggero effetto di sfocatura simile a quello generato dal calore. Si tratta in realtà dello sviluppo dell'*A.T.Field* dello stesso Zero-Uno. Analogamente a quello degli Angeli, infatti, l'A.T.Field generato dalle unità Eva non diviene visibile a occhio nudo finché non stimolato da un attacco di sufficiente potenza.

"...sente davvero l'effetto dei tuoi pugni!" — counter 0:16:21

Kensuke si riferisce ai due pugni con i quali Toji ha duramente colpito Shinji proprio poco prima della battaglia. Già nei bagni del rifugio, Kensuke aveva prospettato all'amico l'ipotesi secondo la quale il suo gesto avrebbe potuto pericolosamente demotivare l'introverso pilota dell'Evangelion, e ora questa supposizione si fa ancor più pressante, fino a suscitare la nervosa reazione di Toji, che si affretta a zittire l'amico tradendo palesemente il timore per i possibili effetti delle sue stesse azioni e il probabile insorgere di un primo senso di colpa.

L'*Umbilical Cable* reciso — counter 0:16:43

In questa scena l'*Umbilical Cable* dello Zero-Uno viene tagliato dalle *fruste energetiche* del quarto Angelo. Ne consegue che l'Eva-01 passa immediatamente e automaticamente dal sistema di alimentazione esterna al sistema di alimentazione interna, come visualizzato dall'apposito *schema di alimentazione* **[cfr NF]**. Il gigantesco *connettore terminale* dell'*Umbilical Cable*, staccatosi dalla schiena dell'Evangelion, cadendo a terra distrugge un intero autobus, come appare in una breve inquadratura. L'immagine in questione mette perfettamente in evidenza le effettive proporzioni dell'enorme cavo di alimentazione, mostrandone inoltre la sezione.

Le *schede di identità* — counter 0:17:23

Nella banca dati del Quartier Generale della Nerv sono contenute le schede d'identità di tutti gli abitanti di Neo Tokyo-3, la cui visualizzazione è istantanea, come accade nel caso di Toji e Kensuke **[cfr NF]**. Si noti che queste schede riportano, sotto la voce 'indirizzo', la residenza legalmente intesa dei soggetti indicati, pertanto non necessariamente situata a Neo Tokyo-3. È infine curioso notare come le foto di Toji e Kensuke, parte delle schede di residenza, mostrino entrambi i ragazzi in divisa scolastica, completa della classica giacca scura, tuttavia evidentemente assente nelle divise indossate da tutti gli studenti durante l'episodio.

Le interferenze nell'*interfaccia neurale* — counter 0:18:26

L'ingresso di Toji e Kensuke nell'*Entry Plug* dell'Eva-01 causa delle interferenze nel sistema di guida a *interfaccia neurale* dello stesso, basato sulla trasmissione degli impulsi nervosi del pilota: questa situazione viene immediatamente rilevata sul *ponte di comando* del Quartier Generale della Nerv, dove Maya Ibuki tiene costantemente sotto controllo la connessione tra Shinji e l'unità-01. Per una breve inquadratura si può inoltre notare come l'immagine dell'Angelo visibile dall'interno dell'*Entry Plug* subisca dei notevoli disturbi proprio in concomitanza dell'insorgere di questi problemi d'interfaccia, cosa che porterebbe a individuare uno stretto legame tra l'effettiva vista dell'umanoide Evangelion e le immagini esterne proiettate all'interno dell'*Entry Plug*, evidentemente inficiate da possibili disturbi a livello di *connessione nervosa*.

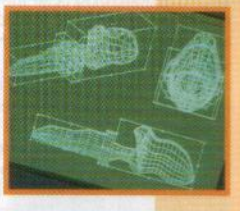
La mano dell'*Eva-01* — counter 0:18:49

Osservando la mano dell'Eva-01, la cui corazza superficiale è stata visibilmente corrosa da una delle *fruste energetiche* del 4° Angelo, si possono notare sulle dita dell'umanoide unghie del tutto simili a quelle umane. Benché la natura organica degli Evangelion sia conclamata, l'effettiva provenienza del materiale vivente alla base di questi automi umanoidi resta, per lo spettatore come per molti degli stessi personaggi, del tutto misteriosa, anche in relazione a simili e inquietanti dettagli.

Il *Progressive Knife* — counter 0:19:05

In questa scena si possono osservare perfettamente tutte le principali caratteristiche del *Progressive Knife* **[cfr MF]** equipaggiato dall'Eva-01. Oltre al modo d'impiego, ne sono chiaramente mostrati l'alloggiamento all'interno del supporto verticale sinistro dell'Evangelion, il sistema di estrazione dallo stesso e la caratteristica luce chiara emanata dalla lama.

Il modello disegnato da Kensuke — counter 0:20:50



Quello che Kensuke sta disegnando con il suo computer non è altro che una rappresentazione grafica tridimensionale dell'*Entry Plug* dello Zero-Uno. La passione di Kensuke per ogni aspetto della vita e della tecnologia militare non si smentisce neanche in conseguenza di una esperienza tanto drammatica come quella vissuta in occasione della battaglia contro il 4° Angelo, affidandosi ai ricordi della quale Kensuke sta invece disegnando questo modello di *Entry Plug*, pertanto non necessariamente in perfetta aderenza all'originale.

Il dialogo conclusivo — counter 0:21:05

Il dialogo conclusivo tra Toji e Kensuke mette chiaramente in evidenza le differenze caratteriali tra i due ragazzi, timido e scontroso l'uno, ben più spigliato e aperto l'altro, ma soprattutto dimostra la capacità dialettica e la scaltrezza del primo, in questo caso magistralmente sfruttate nel trattare con il suo orgoglioso amico. Con la battuta "Di chi stai parlando?" Kensuke infatti finge in maniera puramente strumentale di non ricordarsi di Shinji, con il preciso intento di indurre Toji ad aprirsi e a dimostrare la sua effettiva preoccupazione per il 'novellino'. La prontezza con la quale lo stesso Kensuke porge all'amico il numero di telefono di Shinji, comodamente annotato su un foglio, dimostra infatti come il ragazzo fosse perfettamente preparato all'evenienza, che a questo punto si deve dedurre arrangiata ad arte da lui. È inoltre interessante notare come il terzo episodio si chiuda, a differenza dei primi due, non sulla secca battuta di un personaggio, ma sulla delicata sfumatura di un effetto sonoro: il suono della pioggia. A questa differenza si associa conseguentemente anche una diversa conclusione delle immagini, che finiscono per la prima volta in dissolvenza anziché con uno stacco netto.

Episodio 4:
Fuga sotto la pioggia
Hedgehog's Dilemma

Data della prima messa in onda (in Giappone): 18 Ottobre 1995

Si tratta di un episodio indubbiamente molto atipico, completamente dedicato all'introspezione psicologica dei personaggi e all'evoluzione dei rapporti tra gli stessi. La cosa è ancora più particolare se si pensa a *Neon Genesis Evangelion* come a una serie robotica, in cui, tradizionalmente, i combattimenti occupano un posto di primissimi interesse e rilievo. Nessun Angelo, quindi, nel quarto episodio di *Evangelion*, nessuna battaglia, neppure la più lontana parvenza d'azione. Solo Shinji e Misato, i due indiscussi protagonisti della serie, alle prese con le loro paure, con la difficoltà nello stringere e mantenere rapporti sociali, due piccoli porcospini travagliati dal loro *Dilemma*. A curare gli storyboard (le sequenze di disegni che preparano le inquadrature di un anime) è stato Kiichi Hadame, già distintosi in *Mobile Suit Gundam* e *Mobile Suit Gundam 0080 – War in the Pocket*, poi diventato il disegnatore degli episodi chiave di *Neon Genesis Evangelion*. La raffinata sceneggiatura, in cui si distinguono in special modo i geniali stacchi scenici, perfettamente integrati con le battute che li precedono e li seguono, o con gli effetti sonori che li accompagnano, è invece firmata da Akio Satsugawa, già presente nello staff del famoso *Fushigi no Umi no Nadia – The Secret of Blue Water* (in Italia: *Il mistero della Pietra Azzurra*). Dal punto di vista strettamente narrativo, lo svolgersi della trama di questo episodio può a giusto titolo considerarsi come la diretta conseguenza degli avvenimenti narrati nel precedente: si conclude in questo modo il nucleo narrativo composto dal terzo e dal quarto episodio, evidentemente più compatto di quanto non possa a prima vista apparire (specie se confrontato con quello analogamente formato dai primi due episodi) e incentrato sul tema della comunicazione interpersonale, tematica destinata a occupare un posto sempre più preponderante nella dinamica della serie.

PARTE A:

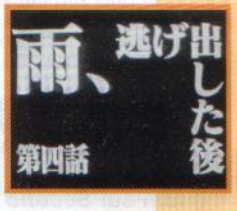
La sveglia della Nerv — counter 0:01:40

La sveglia di Misato sfoggia un vistoso simbolo della Nerv al centro del suo quadrante. Sono indubbiamente numerosi, e spesso visibili nel corso degli episodi, gli oggetti caratterizzati da dettagli di questo genere, sebbene l'*Agenzia Speciale Nerv* venga generalmente considerata come un'organizzazione segreta. In effetti, più che l'esistenza o il nome dell'Agenzia stessa, a essere tenuti segreti alla maggioranza della popolazione sono i suoi reali compiti, obiettivi e progetti, come del resto tutte le informazioni riguardanti gli esseri denominati Angeli, o le battaglie sostenute contro questi.

Il segnaporta della 'Cameretta' di Shinji — counter 0:01:58

Il segnaporta della 'Cameretta' di Shinji è cambiato: se nel secondo episodio era costituito da un semplice ed evidentemente improvvisato foglio di carta bianca, si può ora notare un ben più grazioso e decorativo cartellino a forma di cuore. Pur non rintracciando nella narrazione elementi oggettivi dai quali dedurre in modo indubitabile se questa sostituzione sia stata operata dallo stesso Shinji piuttosto che da Misato, in riferimento alla caratterizzazione dei due protagonisti sembrerebbe più logico rintracciare in Misato l'autrice del gesto, probabilmente mirato a creare un'atmosfera familiare per il disorientato Third Children.

Fuga sotto la pioggia — counter 0:02:31



La pioggia è indubbiamente uno degli elementi caratterizzanti della prima parte di quest'episodio, accompagnando in primo luogo la fuga di Shinji, sia a livello di immagini che di sonoro, e aprendo il sipario sulle primissime scene dell'episodio stesso. A questo proposito si può notare come proprio la pioggia avesse chiuso idealmente la puntata precedente, arrivando pertanto a rappresentare una sorta di ponte scenografico tra il terzo e il quarto episodio.

La visita di Toji e Kensuke — counter 0:02:45

Generalmente, nelle scuole giapponesi, quando un alunno si assenta dalle lezioni per un significativo periodo di tempo, il capoclasse è solito dare l'incarico a uno o due tra i suoi compagni (in genere i più stretti amici dell'assente) di portargli direttamente a casa gli appunti sugli argomenti trattati nelle lezioni saltate e i relativi compiti, oltre che di verificare le effettive motivazioni dell'assenza dello studente. Nel caso di Toji e Kensuke, l'ambasciata può interpretarsi comunque come un pretesto

ufficiale per andare a trovare Shinji e per informarsi sulle sue condizioni, soprattutto in riferimento al carattere orgoglioso di Toji, sinceramente preoccupato per il compagno, ma troppo fiero per dimostrare apertamente i suoi sentimenti. Ancora una volta si torna dunque al tema della comunicazione interpersonale. Sempre da questo punto di vista, si può inoltre notare il diverso atteggiamento tenuto dai due amici dinanzi a Misato. Toji, imbarazzato con ogni probabilità dalla bellezza della donna, assume dei modi di fare e di parlare molto rigidi e caricati, azzittendo ripetutamente il sempre più indispettito Kensuke, che appare invece molto più a suo agio. L'attenta e particolareggiata caratterizzazione psicologica di questi due diversi e interessanti personaggi, dimostra senza dubbio il preponderante interesse dell'Autore di *Evangelion* nei rigurdi delle citate tematiche principali dell'episodio.

La *linea circolare* — counter 0:03:54

La sua denominazione ufficiale è *linea circolare 7 di Neo Tokyo-3*, derivante dal fatto che questa linea di trasporti urbani si muove su di un tracciato che attraversa la *città vecchia* di Neo Tokyo-3, a sua volta dislocata approssimativamente sul perimetro della *città nuova*, che contiene tutti gli *Edifici Armati* **[cfr MF]** e gli *Edifici Corazzati*. Si tratta visibilmente di una linea di treni su monorotaia: la sigla *JR* (*Japan Railways* - lett. 'ferrovie del giappone') identifica realmente le principali compagnie ferroviarie giapponesi.

Il quartiere dei divertimenti — counter 0:05:26

Nel suo vagabondare Shinji si ritrova in quello che appare come un quartiere dei divertimenti. Si tratta ovviamente di una zona dall'intensa vita notturna, ove si trovano sale di *Pachinko* (una sorta di gioco meccanico di semi-azzardo assai diffuso in Giappone, in cui una pallina, lanciata dal giocatore, scivola su un piano verticale disseminato di chiodi che ne determinano la traiettoria) e locali aperti fino a notte fonda, di natura più o meno equivoca, spesso caratterizzati dalla presenza dei tipici 'strilloni', che invitano i passanti a entrare e intrattenersi nei loro locali.

Il film sul *Second Impact* — counter 0:05:36

Come confermato anche dai titoli riportati su uno dei cartelli visibili in una scena successiva **[cfr NF]**, la pellicola proiettata nel cinema in cui si ambienta la scena appartiene al filone catastrofico (*panic-movie*) sul *Second Impact*, un genere di film considerato un classico nell'universo di *Evangelion*. Si tratta, dal punto di vista narrativo, di un altro geniale espediente escogitato dall'Autore per definire in maniera indiretta i contorni di questo universo, ma anche di uno splendido tocco di coreografico realismo nell'ambito dello svolgimento della fuga di Shinji.

Il cinema *all-night* — counter 0:06:00

La dicitura *all-night* (lett. 'tutta la notte') indica il servizio di spettacoli notturni continuati effettuato dal cinema in questione. L'impressione data dalle immagini è che Shinji vi abbia trovato riparo per la notte, molto probabilmente essendo questo cinema situato all'interno del suddetto quartiere dei divertimenti, cosa che sembrerebbe comprovata sia dai sopracitati cartelli che dal tipo di spettatori presenti allo spettacolo. Shinji, completamente assente e disinteressato alla proiezione, sembra reagire, quanto meno dilatando le pupille spente, solo alla vista di una coppia di ragazzi che si scambiano effusioni. Il significato della scena è senza dubbio ambiguo, poiché la reazione del protagonista, che poi vedremo aver abbandonato la sala, anche nella più restrittiva delle interpretazioni potrebbe quantomeno essere ricondotta a un sentimento tanto di invidia quanto di disgusto nei confronti dell'involontario 'spettacolo' offerto dai due giovani.

Le riviste di Misato — counter 0:07:16

Con un veloce stacco la narrazione passa dall'angosciante solitudine di Shinji a quella, più pacata e tormentata, di Misato. Sparpagliate intorno al suo *futon* si possono osservare varie riviste: oltre alle consuete pubblicazioni di automobilismo, si notano una rivista di moda (in basso a destra) e una copertina riportante la scritta 'mono' (in alto a sinistra), cioè indicativa di una pubblicazione appartenente al genere che in Giappone viene definito delle *Trend Magazine*, trattandosi di periodici informativi che presentano ai consumatori i più svariati prodotti di recente o prossima commercializzazione, dagli orologi agli accessori per la casa. Misato si dedica a queste letture, indubbiamente poco impegnate, per cercare di ammazzare la solitudine creata dalla mancanza di Shinji.

Il lago Ashino — counter 0:07:40

Quello che si può vedere in queste scene è il lago Ashino (o 'Lago di Ashi'), che si ricorda essere adiacente alla stessa città di Neo Tokyo-3. Shinji, infatti, in realtà non si è allontanato molto da Misato, comportandosi in maniera del tutto analoga a quei bambini che, scappati di casa, girovagano all'interno di una ristretta area per poi essere ritrovati e riportati a casa dai loro genitori. Questo atteggiamento è sintomatico del particolare modo in cui Shinji vive il suo rapporto con Misato, poi comprovato anche da altri dettagli nel corso dell'episodio.

La veduta su Neo Tokyo-3 — counter 0:08:10

La città che Shinji si ferma a contemplare dalla montagna è Neo Tokyo-3. Gli edifici alti e stretti che si notano in lontananza sono le *torri solari*, le speciali costruzioni in grado di assorbire l'energia del sole già viste nei primi due episodi. In questo momento la città si trova nel suo *assetto standard*, e sono pertanto visibili le sagome degli *Edifici Corazzati* e degli *Edifici Armati*. Le scene che precedono la veduta sulla città mostrano invece splendide immagini di tipo paesaggi-

stico; la zona di Hakone (nella cui area è edificata Neo Tokyo-3) è infatti realmente apprezzata per il suo grande valore naturalistico e storico, oltre che come famosa stazione termale.

Il veicolo del flashback — counter 0:09:02

Questo flashback ci riporta a un momento immediatamente successivo alla sconfitta del 4° Angelo, avvenuta nel terzo episodio ad opera dell'Eva-01. Questo spiega perché Shinji abbia indosso il suo *Plug Suit*: molto probabilmente Misato era andata a recuperare il pilota dello Zero-Uno, essendo quest'ultimo ormai incapace di muoversi poiché privo di alimentazione, al termine della battaglia. Il mezzo usato in questa operazione, all'interno del quale è ambientata l'intera scena, è un *veicolo per gli spostamenti del comando a lunga distanza*; simili mezzi verranno poi utilizzati più avanti nella serie.

Il *survivor game* — counter 0:10:09

Kensuke Aida interpreta il duplice ruolo di un soldato e del suo capitano in un *survivor game* (lett. 'gioco del sopravvissuto'), un particolare tipo di gioco molto apprezzato dai *military fan*, gli appassionati di vita militare, in cui i partecipanti ricostruiscono nella maniera più verosimile vere e proprie operazioni di guerriglia, che li vedono ovviamente come protagonisti. Generalmente i *survivor game* sono quindi, per loro stessa natura, giochi di gruppo. Probabilmente però Kensuke non ha nessun amico che condivida la sua passione e per questo si è organizzato da solo, in modo alquanto fantasioso.

PARTE B:

Hedgehog's Dilemma — counter 0:10:54

È proprio in questo episodio, benché anticipato nel precedente, che il *Dilemma del Porcospino* mostra appieno i suoi spinosi effetti, spingendo Shinji ad allontanarsi da Misato. 'Hedgehog's Dilemma' non è però l'esatta traduzione inglese de 'Il Dilemma del Porcospino': la dicitura corretta sarebbe infatti 'Porcupine's Dilemma'. Il temine 'Hedgehog' indica invece un animale simile al porcospino, ma dagli aculei più piccoli e meno irti, comunemente noto come 'riccio'. Questa differenza, ben nota all'Autore di *Evangelion*, rimanda a una precisa scelta stilistica che tende a creare un'immagine tutta particolare e in qualche modo più delicata del riccio Shinji, una sorta di versione personalizzata dell'allegoria Shopenhaueriana. In effetti la comparsa del titolo inglese di questo episodio segue di pochi istanti un primo piano di Shinji, a sua volta preceduto da un "Ikari!" pronunciato a gran voce da Kensuke, quasi a voler fissare nella mente dello spettatore quella particolare immagine prima di introdurre il dilemma del riccio.

L'accampamento di Kensuke — counter 0:11:00

La tenda da campo, l'abbigliamento, i tanti oggetti che si possono individuare in molteplici inquadrature, le armi, la cucina all'aperto: tutto questo fa parte del *survivor game* di Kensuke. La cura per il dettaglio con cui questo genere di giochi riesce a simulare la vita militare è davvero impressionante. È in questa curiosa ambientazione che Shinji riesce infine a trovare un po' di calore umano. Citando le parole di Misato "L'ecosistema si sta ripristinando", lo spaesato Third Children sembra esporre meccanicamente, come un bambino piccolo, l'insegnamento di una madre, più che quello di una coinquilina; si tratta di un altro sottile accenno che evidenzia il particolare ruolo assegnato da Shinji alla figura di Misato, probabilmente a livello inconscio.

Le cicale — counter 0:11:25

Nell'universo di Evangelion gli equilibri ecologici della Terra sono stati sconvolti dal *Second Impact*, che ha portato molte specie animali sull'orlo dell'estinzione; anche le cicale, il cui frinire è tipico delle assolate giornate estive giapponesi, hanno ovviamente subito gli effetti del disastro. A quindici anni di distanza dal *Second Impact*, l'ecosistema Giapponese si avvia al ripristino, anche se completamente privato del ciclo delle stagioni: in un Giappone praticamente immerso in una sorta di lunga estate ininterrotta, il frinire delle cicale è divenuto altrettanto continuo e, secondo Kensuke, fastidioso.

Misato e Shinji — counter 0:13:34

Si tratta probabilmente della scena più importante dell'intero episodio. Riportato al Quartier Generale della Nerv, Shinji incontra infine Misato. La delusione e la sorpresa che il ragazzo prova non sentendosi rimproverare dimostrano le aspettative di Shinji nei confronti di Misato, simili a quelle di un bambino che disubbidisce volontariamente ai suoi genitori per sentirsi, seppur negativamente, al centro dell'attenzione della famiglia. Tuttavia nemmeno Misato, lei stessa vittima del *Dilemma del Porcospino*, riesce a esprimere apertamente quello che prova. Forse reputando giusto trattare Shinji come un adulto, finisce per respingerlo.

La stazione di Neo Hakone Yumoto — counter 0:15:39

Si tratta della stazione ferroviaria di Neo Hakone Yumoto, essendo la zona in cui sorgeva la preesistente stata inghiottita dalle acque a seguito al *Second Impact*. Hakone Yumoto è oggi una cittadina rinomata soprattutto per ragioni di natura turistica, trovandosi nella sopracitata zona termale di Hakone (non a caso lo stesso nome, Yumoto, significherebbe 'la fonte dell'acqua calda'). L'insegna verde posta vicino ingresso della stazione appartiene a un piccolo supermarket.

Il treno speciale governativo — counter 0:19:20

Il treno destinato alla partenza di Shinji è un convoglio speciale riservato del governo, sul quale è assolutamente vietato l'accesso ai normali passeggeri. Si tratta di un modello a monorotaia di *Romance-Car* (lett: 'vettura romantica') delle linee ferroviarie *Odakyu*, ovvero di un particolare treno espresso giapponese realmente esistente, così denominato perché in servizio su linee che collegano luoghi di grande interesse paesaggistico (come appunto Hakone), molto apprezzati e frequentati da numerose coppie di innamorati e sposi in luna di miele. I *Romance Car* sono per questo dotati di ampi finestrini panoramici e di interni paricolarmente curati.

L'auto di Misato — counter 0:20:07

Si tratta ancora una volta di una *Alpine Renault A310* ma, a differenza di quella guidata da Misato nel primo e nel secondo episodio, convertita in una vettura elettrica, l'automobile che compare in questa scena non ha subito alcuna modifica di questo genere e ha inoltre la guida a sinistra. Misato si dimostra ancora una volta una vera fanatica di motori, al punto di possedere più di una sola *Alpine Renault*, auto classica per cui la donna ha una vera e propria mania.

Il rincontro alla stazione — counter 0:21:02

Le ultime due battute di questo episodio sono precedute da una scena completamente statica e del tutto priva di dialoghi, della durata di ben cinquanta secondi. A rompere il silenzio ci sono solo il frinire delle cicale, gli annunci della stazione e in sottofondo la canzone *Face*, di Masami Okui, proveniente dal supermarket vicino alla stazione. Si tratta di una scelta di sceneggiatura indubbiamente inconsueta e molto audace, in cui il silenzio dei personaggi lascia spazio alla loro riflessione interiore e alla corrispondente riflessione dello spettatore: il momento è estremamente delicato sia per Misato che per Shinji, che riescono infine a riavvicinarsi superando il *Dilemma del Porcospino*. Il risultato, estremamente toccante e ricco di emotività, culmina nella delicata autocitazione dei due protagonisti, che li riporta al primo istante della loro convivenza.

ERRATA CORRIGE

A causa di spiacevoli problemi tecnici, la prima tiratura del *Volume 0:1* dell'*Encyclopedia* è purtroppo andata in stampa viziata da alcuni errori di impaginazione nella sezione *Explanation Files*:

A pag. 14, l'immagine relativa al *file* intitolato ***Il messaggio telefonico*** è errata, riferendosi in realtà ad altro *file*.
A pag. 32, il testo del *file* intitolato ***I ricordi di Shinji*** è errato, riferendosi anch'esso a un diverso *file*.

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

A pag. 31, il testo del *file* intitolato ***I pensieri di Shinji*** è imperfetto, in quanto versione non definitiva dello stesso, per questo incompleta.
Qui di seguito si riportano le versioni corrette dei citati tre *files*, precisando infine che a pag.29, nel *file* intitolato ***L'abitazione di Misato***, la frase "Si trova all'undicesimo piano di un condominio..." è da intendersi come "L'appartamento di Misato si trova all'undicesimo piano di questo condominio...", mentre a pag. 30, nell'ultima riga del *file* intitolato ***La decisione dei turni*** dove si legge "vince con 'forbici' contro 'sasso'" è invece da intendersi "vince con 'sasso' contro 'forbici'".

Episodio 1 - PARTE A

Il messaggio telefonico — counter 0:02:50

Secondo il messaggio di servizio preregistrato, tutte le linee telefoniche ordinarie sono interrotte a causa della dichiarazione dello stato di emergenza. La specificazione data dal termine 'ordinarie' è riferita al fatto che linee speciali (per esempio militari e governative) potrebbero essere perfettamente in funzione. Questo spiega come sia possibile che, nelle scene successive, alcuni personaggi utilizzino apparecchi telefonici.

Episodio 2 - PARTE B

I pensieri di Shinji — counter 0:15:35

Il bagno caldo porta Shinji a ripensare a Rei Ayanami e al padre Gendo: i rapidi flash di questi due personaggi che si susseguono per brevi istanti, rappresentano proprio i pensieri che balenano nella sua mente. Il fatto che Shinji ricordi tanto prontamente e in maniera così distinta il cognome di Rei, che il ragazzo ha sentito pronunciare solo una volta, prima ancora di aver avuto occasione di identificarne la proprietaria e nel corso di un dialogo a lui comunque estraneo (la discussione tenutasi tra Misato e Ritsuko davanti al volto dello Zero-Uno, nel primo episodio, di cui Shinji era parte passiva) potrebbe far supporre che il ragazzo l'abbia poi verificato in ospedale, forse in occasione del suo incontro con la stessa Rei, sebbene la narrazione non fornisca notizie chiare in al riguardo.

I ricordi di Shinji — counter 0:17:29

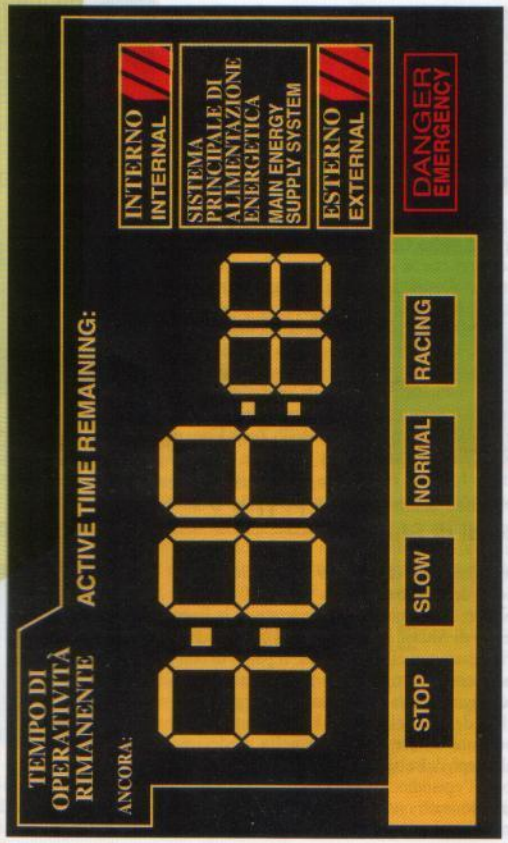
Il lungo flashback che riporta la narrazione sulla conclusione del combattimento tra Eva-01 e il 3° Angelo segue, dal punto di vista narrativo, la linea di coscienza di Shinji, che proprio in questa scena inizia a ripensare a quell'esperienza. Il punto di congiunzione scenografico è invece fornito dall'occhio destro del ragazzo: era infatti sul danneggiamento dell'occhio destro dello Zero-Uno (e quindi sul corrispondente dolore del pilota nella medesima parte del corpo) che si era interrotta la battaglia, all'inizio dell'episodio. La veloce sequenza di immagini che introduce il flashback rappresenta lo stato confusionale in cui si trovano i ricordi di Shinji, come aveva già asserito Ritsuko in precedenza.

Note Files

Episodio 3 - PARTE A

counter 0:02:14

Schema di alimentazione dell'Eva



Episodio 3 - PARTE A

counter 0:12:24

Pannello informativo sul rifugio

GEO - SHELTER

334

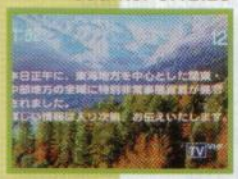
RIFUGIO SOTTERRANEO N° 334

DIPARTIMENTO DI PREVENZIONE DISASTRI
NEO TOKYO-3

SUPERFICIE TOTALE: 2000 m²
NUMERO POSTI TOTALI: 250 PERSONE

Episodio 3 - PARTE A

counter 0:12:28



Comunicato televisivo

1:52 12

Questo pomeriggio è stato dichiarato lo stato di emergenza straordinaria nelle intere regioni del Kanto e del Chubu, e in particolare nella zona del Tokai. Notizie più dettagliate vi saranno comunicate appena pervenuteci.

TV VHF

Episodio 3 - PARTE B

counter 0:17:22

Schede di identità di Toji e Kensuke

SUZUHARA TOJI

SUZUHARA, toji
Indirizzo:
minami-noda 298-2, Sakai, prefettura di Osaka
home address:
298-2 minami-noda, Sakaicity Osaka-pref JAPAN
Data di nascita: 26-12-2001
birthday: 12/26/2001
Sesso: maschile
sex: male
Gruppo sanguigno: B++
blood type: B++

0254762

AIDA KENSUKE

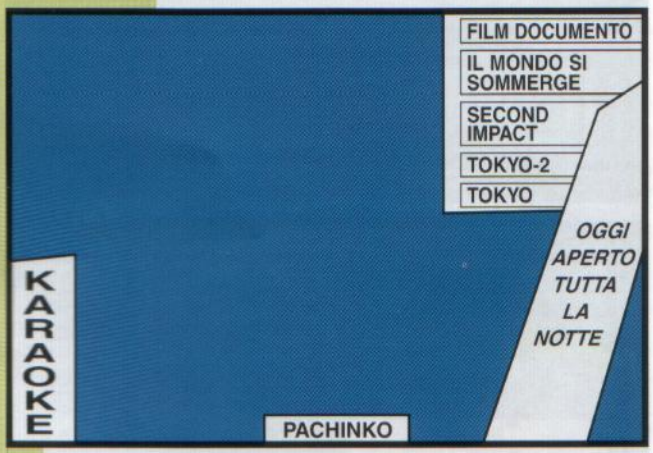
AIDA, kensuke
Indirizzo:
Shinyoshida 2-1398-2, Kita-ku, Yokohama
home address:
2-1398-2 Shinyoshida, Kita-ku Yokohamacity JAPAN
Data di nascita: 12-9-2001
birthday: 9/12/2001
Sesso: maschile
sex: male
Gruppo sanguigno: A++
blood type: A++

0257031

Episodio 4 - PARTE A

counter 0:06:18

Cartelli pubblicitari del cinema all-night



Episodio 4 - PARTE B

counter 0:11:00

Lavagna del *Survivor Game* di Kensuke

LISTA DELLE ESERCITAZIONI DI ADDESTRAMENTO-STAGIONE ESTIVA

PROGRAMMA DELLE ATTIVITA' DI OGGI

15:00 MESSA IN ATTO COMBATTIMENTO

16:00 PREPARATIVI PER L'ATTACCO - INIZIO USO ARMI DA FUOCO

19:00

Eva World

Otaku club

Episodio 3: Un telefono che non squilla
A transfer

La caratteristica stanza di Misato

Nadia si nasconde tra le compagne di classe di Shinji?

Una data molto sospetta...

• La stanza di Misato è senza dubbio un elemento curato graficamente e stilisticamente nei minimi dettagli, pur essendo puramente estetico nella dinamica narrativa della serie. Si tratta della fedele riproduzione di una stanza realmente esistente, e per l'esattezza di quella dello stesso Hideaki Anno, autore e regista di Evangelion.

• Nella PARTE A di questo episodio, e in particolare nella scena in cui Shinji entra in aula, facendo molta attenzione, per pochi istanti si potrà notare, tra i suoi compagni di classe, una ragazza i cui lineamenti saranno molto familiari agli appassionati delle opere della Gainax! La somiglianza di questa piccola "comparsa" con la protagonista di *Fushigi no Umi no Nadia – The secret of Blue Water* ('Nadia del Mare Meraviglioso – Il Segreto dell'Acqua Azzurra', visto in Italia con il titolo de *Il mistero della Pietra Azzura*) è infatti davvero sorprendente!

• L'inseparabile tuta di Toji reca all'altezza del petto una sigla davvero molto strana: *EILA*. Si tratta ovviamente della storpiatura (anche se talvolta si può notare perfino la scrittura corretta) di *FILA*, una tra le più apprezzate firme nel campo dell'abbigliamento sportivo, che l'Autore di *Neon Genesis Evangelion* ha voluto citare, probabilmente come ennesimo dettaglio consacrato al realismo della serie, o forse come semplice curiosità.

La tuta di Toji (EILA)

La tuta di Toji (FILA)

• La data del *Second Impact* ricorderà sicuramente ai più attenti appassionati di Science Fiction un giorno molto particolare... Come curiosamente riportato in *Otaku no Video*, opera dei Gainax prodotta nel 1991, è infatti proprio il 13 Settembre 1999, esattamente un anno prima del cataclisma che ha sconvolto la Terra nell'universo di *Evangelion*, che nella serie di telefilm *Space 1999* (lett. e in Italia: *Spazio 1999*) ha luogo l'esplosione di depositi di scorie radioattive sulla Luna, che causa l'uscita del satellite dalla propria orbita, dando inizio a una delle più affascinanti saghe della fantascienza mondiale, opera della geniale fantasia dei coniugi inglesi Gerry e Sylvia Anderson. Celebri autori di SF televisiva degli anni settanta (lo stesso *Space 1999* è datato 1974), gli Anderson possono a giusto titolo essere considerati non solo come maestri indiscussi della fantascienza, avendo firmato grandi capolavori quali *UFO*, *Thunderbirds* e *Stingray*, ma anche come poliedrici pionieri della cinepresa, sperimentatori di tecniche per l'epoca innovative quali il 'marionettemotion', dove gli attori sono sostituiti da pupazzi animati. Sono molti gli elementi in *Evangelion* che potrebbero far ripensare alle opere degli Anderson, ma in particolare la data del *Second Impact*, al di là di qualsiasi ragionevole coincidenza, sembrerebbe essere un piccolo tributo a i due grandi maestri della Science Fiction, di cui Hideaki Anno è un grandissimo appassionato.

L'Eva-01 produce alcuni suoni 'storici'

Una regia 'cinematografica'

• La battaglia contro il 4° Angelo è caratterizzata da un montaggio e da una regia particolarmente 'cinematografici'. Oltre alle velocissime scene di combattimento nella città, merita una speciale menzione la scena che vede l'Eva-01 scagliarsi contro il nemico scivolando lungo il pendio di una montagna. Immediatamente prima di questa sequenza animata, inoltre, si può osservare lo Zero-Uno estrarre il suo *Progressive Knife* per poi compiere un piccolo passo in avanti; curiosamente gli effetti sonori utilizzati per questi pochi movimenti ricordano in maniera impressionante i rumori prodotti dai primi, pesantissimi robot degli anni '70.

Episodio 4: Fuga sotto la pioggia
Hedgehog's Dilemma

• La scena in cui Shinji, oppresso dai rumori della città, inizia a correre all'impazzata coprendosi le orecchie, è davvero uno splendido esempio di surrealismo narrativo. L'utilizzo dei colori, dominati da un rosa intenso, di particolari effetti sonori, quali l'esasperante frinire delle cicale, una sirena in lontananza (si noti, ulteriore dettaglio, come questi siano caratterizzati dall'*effetto doppler*, un fenomeno di distorsione del suono, proprio come nella realtà) e l'ululato del vento attraverso i palazzi (suono ai confini tra realtà narrativa e soggettivismo puro, così come la visione dei palazzi in movimento), rendono questa sequenza di incredibile effetto e spiccato surrealismo.

Surrealismo grafico e cromatico

• Nella scena in cui Kensuke e Shinji si risvegliano all'interno della tenda da campo,

sorpresi dagli uomini della Nerv, si può osservare uno splendido effetto nebbia, enfatizzato dall'uso tutto particolare delle colorazioni, allo scopo di creare una credibile atmosfera mattutina. Altrettanto curato è l'atteggiamento degli agenti del *Reparto Servizi di Sicurezza* della Nerv che, con un comportamento tanto professionale quanto logico, dovendo presidiare la tenda di Kensuke, si dispongono secondo i quattro vertici della stessa, per prevenire eventuali tentativi di fuga del Third Children.

Dettagli nel** survivor game **di Kensuke

Nebbia del mattino

La tenda di Kensuke presidiata dagli uomini della Nerv

- Gli appassionati di armi, vita e di tecniche militari, i *military fan*, sono in Giappone una realtà poco diffusa, ma comunque presente e i *survivor game* sono spesso praticati da questi amanti della guerriglia (simulata). Gli stessi Gainax hanno testimoniato l'esistenza di questo particolarissimo hobby in maniera assai puntuale nel loro *Otaku no Video* (lett. 'Il video degli otaku'), probabilmente la più incredibile tra le creazioni degli autori di *Evangelion*. Inframmezzate alle normali scene animate dei due OAV che compongono questa originale opera, si trovano infatti brevi ma significative testimonianze filmate, una delle quali mostra proprio un *military fan* impegnato in un *survivor game*.
- Nella PARTE B dell'episodio, subito dopo la scena in cui Shinji viene trovato e portato via dagli agenti della Nerv, si può assistere a una breve discussione tra Toji e Kensuke. I riflessi negli occhiali di quest'ultimo costituiscono un particolare davvero incredibile, dato il magnifico effetto di trasparenza e deformandosi secondo la convessità delle lenti.

Gli occhiali di Kensuke

Canzoni di musica Pop alla stazione...

- Nella PARTE B dell'episodio, dopo che Toji è stato colpito da Shinji, si sente, in lontananza, proveniente dal supermarket vicino alla stazione, una brano di musica leggera: *Bay Side Love Story – from Tokyo*, tratto dall'album *Gyuu* di Masami Okui, già interprete di alcune canzoni della serie animata *Tekkaman Blade II* e, con Megumi Hayashibara (apprezzata doppiatrice di Rei Ayanami nella versione originale giapponese di *Evangelion*) di *Get Alone*, sigla iniziale della serie animata *Slayers* (in Italia: *Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo*). Al termine dell'episodio si potrà sentire invece in sottofondo il brano *Face*, sempre di Masami Okui e proveniente dallo stesso album *Gyuu*, titolo curiosamente derivato dalla parte finale della pronuncia nipponica di 'very good'.

Focus On

Kensuke Aida

Uno dei temi centrali di *Evangelion* è senza dubbio quello delle comunicazioni interpersonali. La maggioranza dei personaggi della serie è sicuramente molto in difficoltà quando si parla di rapporti umani, ma questo non è certamente il caso di Kensuke Aida, un ragazzo estremamente abile nel parlare; nel terzo e quarto episodio si incontrano svariati esempi che testimoniano la sua particolare capacità. In primo luogo, si può notare l'abilità del ragazzo nel trattare con lo scontroso Toji, riscontrabile sia nel dialogo che ha luogo tra i due nei bagni del rifugio, sia in quello conclusivo del terzo episodio. Nel primo caso, Kensuke riesce a coinvolgere Toji nel folle piano di assistere alla battaglia tra l'Eva-01 e il 4° Angelo. Si può osservare come Kensuke, nel suo discorso, cerchi prima di convincere l'amico dell'eccezionalità dell'occasione, chiedendogli quindi semplicemente aiuto ("Voglio vederlo almeno una volta, prima di morire!", "...Per me potrebbe essere l'ultima occasione!", "...Devo sbrigarmi!... ", "...Ti prego, aiutami ad aprire l'uscita del rifugio!"); in seguito, per abbattere le obiezioni di Toji, sfrutta l'elemento logico' ("Non siamo al sicuro neanche qui...", "quindi, se devo morire..."), infine si avvalga di argomentazioni di tipo 'morale' ("...Tu l'hai picchiato... ", "se dovesse decidere di non salire più a bordo del robot finiremmo tutti uccisi!", "Non credi di aver l'obbligo di assistere alla sua battaglia?").

È evidente come in questo caso Kensuke passi velocemente da un'argomentazione all'altra, alla ricerca del punto debole su cui far leva per convincere Toji. Sempre restando in merito al rapporto tra i due ragazzi, il dialogo conclusivo del terzo episodio **[cfr EF]** può esser visto come un altro esempio della capacità dialettica di Kensuke, che fingendo di non capire il discorso dell'amico, lo induce furbescamente a tradirsi sui suoi veri sentimenti, normalmente celati dall'orgoglio. Il capolavoro di Kensuke è però senza dubbio il suo primo, vero dialogo con Shinji, che ha luogo intorno al fuoco acceso vicino alla tenda del *military*

L'accampamento di Kensuke

fan, e con cui riesce a far breccia nel muro che il *Third Children* ha eretto intorno al suo cuore. In questa occasione Kensuke, come primo tentativo, apre un discorso riguardante Toji, che a questo punto della narrazione può essere considerato quantomeno un conoscente comune dei due ragazzi.
Parlare di una terza persona conosciuta da entrambi gli interlocutori è un sistema abbastanza classico per intavolare una conversazione, ma in questa occasione il tentativo si rivela infruttuoso. Kensuke cerca quindi di passare a un argomento di conversazione banale come il frinire delle cicale, al quale Shinji reagisce riportando in maniera piuttosto infantile alcune nozioni apprese da Misato. A questo punto Kensuke ribatte con "Mmh, la signorina Misato", una battuta in cui si possono leggere diverse sfumature: una sensazione di compiaciuto sollievo per l'argomento di conversazione finalmente trovato, quasi Shinji si fosse 'tradito' facendolo trapelare (come a voler leggere, nella battuta di Kensuke: "Ho capito... possiamo parlare della signorina Misato..."), un sottile sentimento di invidia nei confronti di Shinji, che convive con una donna tanto bella (e in questo caso si intenderebbe: "Mmh... beato te, com'è bella la signorina Misato) e perfino la constatazione, da parte di Kensuke, del modo di comportarsi assai infantile di Shinji (interpretando quindi: "Ah... capisco... te l'ha detto la signorina Misato, quindi...").
Una volta aperto il dialogo, Kensuke porta abilmente il discorso sull'Evangelion, argomento necessariamente noto anche a Shinji, e quando quest'ultimo accenna, con un'espressione e un tono di voce di sconsolata tristezza, alla possibilità di far preoccupare una madre, Kensuke gli confida di essere lui stesso un orfano, nell'intelligente tentativo di avvicinarsi al suo interlocutore sfruttando un importante elemento comune.

«Mmh... la signorina Misato!»

Si potrebbe persino arrivare a supporre che Kensuke abbia dedotto la morte della madre di Shinji dal solo modo di esprimersi sull'argomento del suo interlocutore. Questa conversazione è sicuramente l'esempio più lampante delle doti dialettiche di Kensuke, un ragazzo davvero molto portato alla gestione dei rapporti sociali.
La sua grande disinvoltura può essere tuttavia ulteriormente evidenziata analizzando il suo comportamento in relazione a quello di Toji, che al contrario mostra un carattere estremamente introverso accompagnato da un temperamento molto emotivo.
La giustapposizione delle caratterizzazioni psicologiche di questi due personaggi si rende evidente soprattutto nel loro dialogo con Misato all'inizio del quarto episodio, dove un imbarazzatissimo Toji finisce per indispettire, con i suoi modi di fare rigidi e caricati, un ben più rilassato Kensuke, apparentemente per nulla turbato dalla situazione imprevista **[cfr EF]**.

Kensuke e Toji incontrano Shinji alla stazione

Kensuke spiega a Shinji le 'ragioni' di Toji

La visita di Toji e Kensuke alla signorina Misato

Nei dialoghi che o tre ragazzi hanno con Shinji, invece, Kensuke viene praticamente ad assumere il ruolo di 'portavoce' di Toji, parlando in sua vece tanto quando l'amico, infuriato, colpisce il Third Children senza degnarlo della minima spiegazione, poi fornita appunto da Kensuke, quanto in occasione dell'incontro dei tre ragazzi alla fine del quarto episodio, dove le faticose scuse di Toji nei confronti di Shinji vengono in tutti i modi spronate e accompagnate dalle capaci parole di Kensuke, che anche in questa occasione di dimostra davvero abilissimo nella gestione dei rapporti sociali e nel trattare con il prossimo.

Tuttavia, anche una grande abilità nella comunicazione interpersonale può essere interpretata come sintomatica di una maniera molto difensiva e strumentale di vivere i propri rapporti con gli altri, che paradossalmente potrebbe mascherare delle ben celate solitudine e fragilità interiori.

Missing Lines

In una serie complessa come Evangelion, ogni singola battuta ha una sua precisa importanza. Alcune di queste, però, possono per scelte di sceneggiatura o di regia venire a trovarsi ad essere 'sovrapposte' fra loro (voce su voce), o in sottofondo rispetto ad altri dialoghi principali, e per questo non facilmente comprensibili. Per facilitare l'ascolto delle più interessanti tra queste 'battute mancanti' (*Missing Lines*, appunto), vengono qui di seguito riportate le parti interessate dei copioni italiani originali. Non essendo lo spazio *Missing Lines* presente in tutti i volumi dell'*Encyclopedia* viene inoltre indicato, oltre all'usuale numero di *counter*, anche l'episodio di appartenenza di ogni spezzone.

Il convoglio per il Geo Front
Episodio 1 – PARTE A **counter: 0: 08: 45**

SPEAKER: Le porte si stanno chiudendo: siete pregati di fare attenzione. Tra breve il convoglio inizierà a muoversi. Siete pregati di non uscire per nessun motivo dai vostri veicoli mentre il convoglio è in movimento.

All'interno della base della Nerv
Episodio 1 – PARTE B **counter: 0: 11: 10**

SPEAKER: Attenzione. Le entrate per il *Central Dogma* sono chiuse. Le entrate per il blocco D-23 si stanno aprendo.

Il messaggio per Ritsuko
Episodio 1 – PARTE B **counter: 0: 11: 30**

SPEAKER: Il direttore del *Progetto E*, dottoressa Ritsuko Akagi, della Prima Sezione del Reparto Operativo, è pregata di contattare il capitano Katsuragi, della Prima Sezione del Reparto Operativo.

Maya Ibuki al telefono
Episodio 2 – PARTE A **counter: 0: 04: 59**

MAYA: Sì! Non abbiamo rilevato sostanze tossiche, nei pressi dell'epicentro dell'esplosione. Non si teme alcuna contaminazione. A parte i frammenti rimasti sull'Eva, non abbiamo trovato altri campioni dell'Angelo. Riteniamo sia sublimato al 99,99%...

Lo show televisivo
Episodio 3 – PARTE A **counter: 0: 03: 51**

CONDUTTRICE: E ora passiamo la linea alla nostra corrispondente da Matsusaki. Ci ascolti, Natsuko?
NATSUKO: Certo! Buongiorno a tutti da Natsuko Kinohara. Cosa ne direste, questa mattina, di 'tuffarci' a Matsusaki, a ovest di Ito?
CONDUTTRICE: Ma è fantastico!
NATSUKO: Bene! Oggi è bel tempo a Ito, e secondo le ultime previsioni la temperatura raggiungerà i trenta gradi, due in più rispetto alla media degli anni scorsi. Quindi continuano le giornate calde! Ma una volta in Giappone non erano quattro, le stagioni? E ogni tanto non nevicava? Ora qui è proprio impossibile vedere la neve! Però, grazie a questo caldo, è ricomparsa la fauna marina e per capirlo basta provare ad immergersi: è pieno di pesci deliziosi! Anzi, che ne direste di una bella cenetta, questa sera? Qui le strade sono un po' malinconiche e mettono una certa tristezza... E con questo da Matsusaki, è tutto!

Nota: la località chiamata 'Matsusaki' viene più spesso indicata come 'Matsuzaki'.

La lezione sul Second Impact
Episodio 3 – PARTE A **counter: 0: 07: 35**

PROFESSORE: Dunque... la più difficile prova che la razza umana abbia mai dovuto affrontare arrivò proprio nell'ultimo anno del ventesimo secolo, quando un meteorite si schiantò violentemente sull'Antartide sciogliendone in pochi istanti l'intera calotta di ghiaccio. Il livello del mare si alzò improvvisamente, l'asse terrestre subì uno spostamento e la sopravvivenza di ogni specie fu minacciata da sconvolgimenti climatici che interessarono l'intero Pianeta; ma soprattutto: la popolazione mondiale fu dimezzata! Miliardi di persero la vita in questo tragico disastro che viene ricordato come il Second Impact. Da tutto ciò derivarono poi crisi economiche, guerre civili, conflitti razziali... coloro che erano sopravvissuti si ritrovarono in un vero e proprio inferno. Sono trascorsi quindici anni da allora...! È incredibile che in soli quindici anni l'uomo sia riuscito a ricostruire il pianeta fino a questo punto! Questa vittoria testimonia la grandezza del genere umano, ma il merito va soprattutto alla generazione che vi ha preceduti: alle vostre madri e ai vostri padri, dunque, e a tutti i loro sforzi, il loro sudore, le loro lacrime e il loro sangue! A quel tempo io vivevo a Nebukawa... Oggi quella località giace in fondo al mare...

Gli annunci nel rifugio
Episodio 3 – PARTE B **counter: 0: 12: 26**

SPEAKER A: Gli alunni delle scuole elementari e medie si raggruppino per classi. I residenti si raggruppino per distretti.
SPEAKER B: Si ricorda a tutti i civili che è assolutamente vietato uscire dai rifugi.

4° Angelo: 4~6;*14*;21;*23*;*28*
Agenzia Speciale Nerv: *6*;*7*;9;*11*;15;22;23;25;39;44
Aiko Satsugawa: *24*
A.T.Field: 22
Dilemma del Porcospino: 24;28~30;39
Edifici Armati: 10;*27*
Edifici Corazzati: 10;20;27
Equipaggiamento Tipo B: 11
Evangelion-01: (vedi: Unità Eva-01)
Gainax: 38
Gendo Ikari: 29;*30*
Geo front: 10;44
Hakone: 29;*30*
Hakone Yumoto: 29
Hideaki Anno: 28;38
Hikari Horaki: 14;18;21
Induction Mode: 15
Kensuke Aida: *14*;18;20;22;*23*;24;25;28;29;35;39;41~43
Kiichi Hadame: 24
Kozo Fuyutsuki: 21
Lago Ashino: 27
Leve di controllo: 15
Masami Okui: 30;40
Maya Ibuki: 44
Megumi Hayashibara: 40
Misato Katsuragi: 16;17;25;28;29;*30*;38
Automobile: 30
Condominio: 16
Stanza: 16;17
Nazioni Unite: 18;21
Neo Tokyo-3: 5;10;20;21;26;27;33;36
Linea circolare: 26
Pallet Gun: 9;12;13;*15*
Plug Suit: 14;28
Progressive Knife: 9;11;23
Rei Ayanami: 14;18;31;40
Ritsuko Akagi: 15;*31*;40
Second Impact: 19;26;38;39;45
Shinji Ikari: 8;14;15;16;*18*;19;20;28;29;*30*;31;38;39~43
Cameretta: 25
Scuola: 18;16;17
Struttura di ancoraggio: 9
Struttura di lancio: 9
Survivor Game: 28;38;40
Tasso di sincronia: 8
Toji Suzuhara: *14*;21;22;*23*;24;25;35;41;43
Torri Solari: *27*
Umbilical Cable: 15;22
Connettore terminale: 22
Unità Eva-01: *5*;*6*;7~9;14;23
Alimentazione: 15;22;32
Entry Plug: 15
Supporti verticali: 9;11

NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

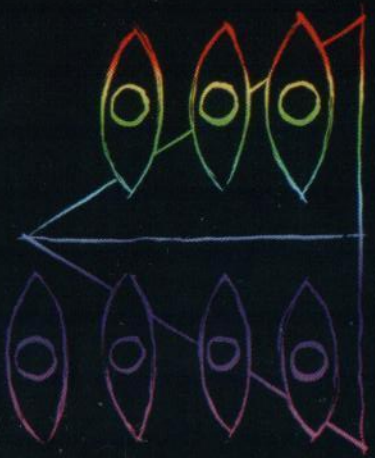
Ideata e scritta da: **Gualtiero Cannarsi**
Prodotta e realizzata da: **Dynamic Italia s.r.l.**

Volume 0:2

Assistente alla stesura testi:	**Vincenzo Martella**
Documentazione e ricerca:	**Gualtiero Cannarsi**
Traduzioni dal Giapponese:	**Sonia Bellini**
Progetto grafico e art director:	**Claudia Cangini**
Impaginazione:	**William Ventura** **Gianfranco Calvitti**
Archivio grafico:	**Michele Gelli** **Anna Marani** **Gianfranco Calvitti**
Proof reading:	**Anna Marani**
Indice analitico a cura di:	**Anna Marani** **Gualtiero Cannarsi**
Relazioni con il Giappone:	**Federico Colpi**
Coordinamento editoriale:	**Francesco Di Sanzo**
Supervisione generale:	**Gualtiero Cannarsi**
Impiantistica:	**Fotolito Saetti**

Hanno collaborato:
Giuseppe Nelva (consulenza tecnico-militare)
Alessandro Cannarsi (consulenza scientifica e ingegneristica)
Federico Colpi (consulenza socio-culturale giapponese)
Sonia Bellini (consulenza linguistica giapponese)

Si ringraziano inoltre:
Anna Colantonio, Emilio Cannarsi, Enrica Russi, Massimo Bellini, Carlo Levy, Marco Favaro, Giampaolo Saetti, Graziella Bulzaga, Pierfrancesco Bombardini, Paolo Nascetti, Hideaki Anno, GAINAX

Neon Genesis Evangelion: ® & © 1995 Gainax/Project EVA. - TV Tokyo. All rights reserved.
Edizione italiana: ® & © 1995 Gainax/Project EVA. - TV Tokyo. Tutti i diritti riservati.
℗ 1997 Dynamic Italia srl, a Company Associated with Dynamic Planning Inc., Japan, and member of the Dynamic Group of Companies (Europe).

Neon Genesis Evangelion Enciclopedia: © 1997 Dynamic Italia srl.
Tutti i diritti letterari sono riservati dell'autore.
Per tutte le immagini: ® & © 1995 Project EVA / Gainax - TV Tokyo. Tutti i diritti riservati.
Questo volume dell'Encyclopedia è parte integrante della videocassetta Genesis 0:1 della serie Neon Genesis Evangelion e pertanto non può in nessun caso essere venduto separatamente.
La duplicazione e la contraffazione di quest'opera, la sua riproduzione parziale o totale, operate senza l'autorizzazione di Dynamic Italia srl sono severamente vietate.
Chiunque operi tali violazioni sarà perseguibile ai sensi di legge.